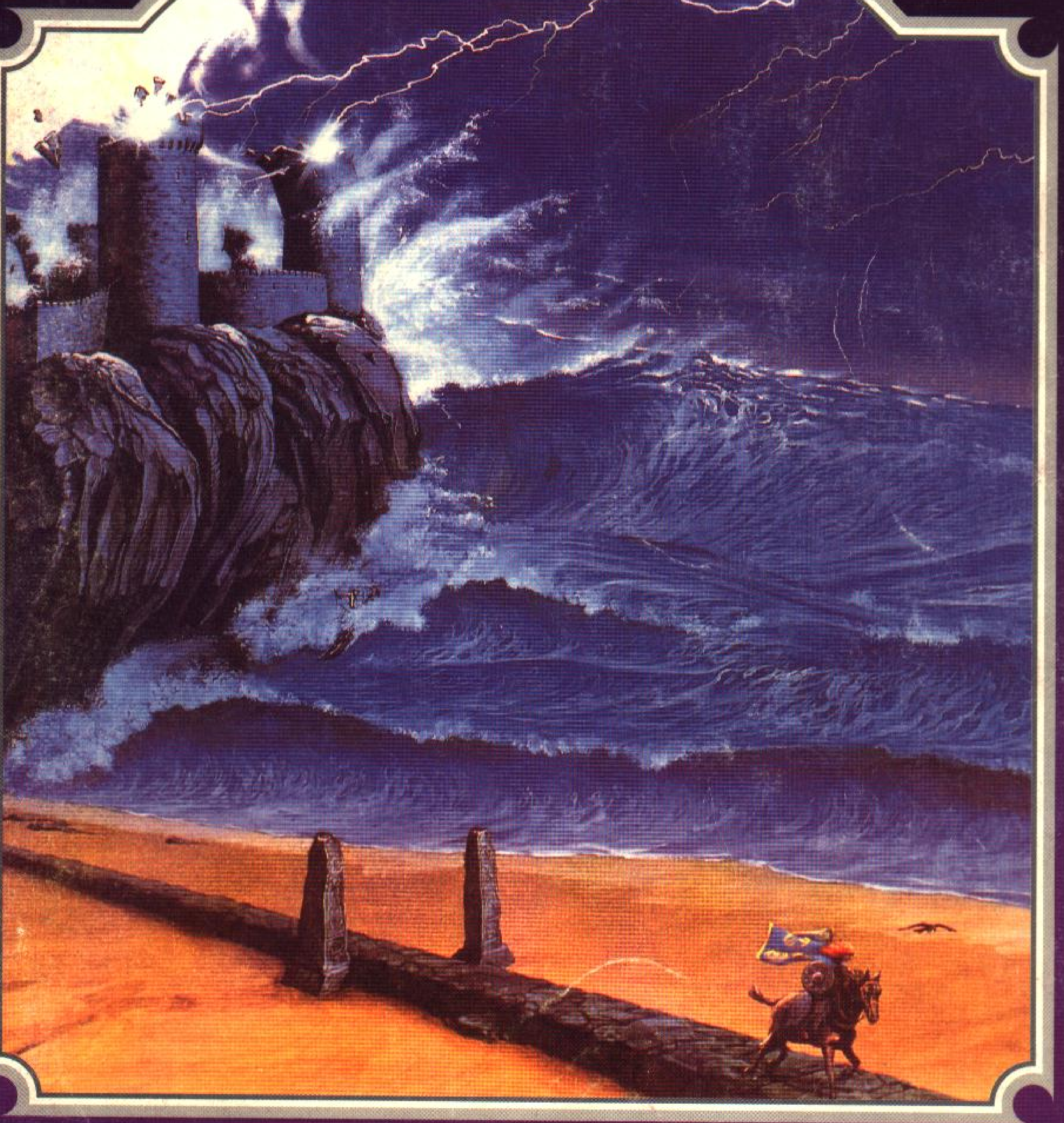
Drakar och Demoner

NIDLAND



En kampanjmodul i Vicotniks rike

NIDLAND

I. KAMPANJBOKEN

Kampanjmaterial:
Johan Sjöberg
Äventyr:
Johan Sjöberg

Redigering: Johan Anglemark
Grafisk form och original: Håkan Ackegård
Kartor: Ann-Sophie Qvarnström
Illustrationer: Michael Gullbrandson, Kenneth Nyman
Omslag: Mark Harrison
Produktion: Nils Gulliksson

Repro: Norma **Tryck:** Tryckproduktion, Västerås

INNEHÅLL

HISTORIA

NEDAN FÖLJER en historisk beskrivning av händelser i och omkring det område som idag kallas Nidland.

Densel och arkaermagin

För oerhört länge sedan, när planeten Altor var ung och knappt ännu befolkad skred den förste av magikerna, Jachul, ut över ett stort slättlandskap. Han var ganska ung, med den rasens och den tidens mått mätt, men visste att han skulle kunna leva i evighet tack vare de krafter han hade lärt sig att kontrollera. I fjärran kunde han ana hur en oerhört hög bergskedja reste sig över horisonten, de berg vi i dag kallar för Grynnerbergen, och han sade till sig själv att det här var platsen där han skulle uppföra sin stad, Magikernas stad, som senare skulle komma att kallas Densel. Anledningen till att han valde just den platsen var att kände att det fanns mycket starka krafter bundna i området vilka han ville utnyttja. (SL: I Densel finns Altors största maginod, se *DoD Ereb Altor* eller *DoD Magi* för närmare information om dessa). Tillsammans med magiska tjänare som arbetade med magiska hjälpmedel påbörjade han sitt arbete. Snart började andra personer som hade gjort andliga upptäckter i likhet med Jachuls att dra sig till Densel och hjälpa till med byggandet av staden. Det jättelika citadell som man lät bygga i staden kallades för Världens mitt, eller på det språk man talade då Karn-Hyrtia, (vilket säger en del om att man redan vid den tiden hade utvecklat en viss hybris). Det citadellet blev hem för Jachul och hans magiska medhjälpare. Djupt nere under citadellet lät Jachul bygga Stormarnas sal (på maginoden) och för att hindra andra från att nå Stormarnas sal skapade han en labyrint som bara han själv kunde lösa.

Jachul och hans medhjälpare lät uppföra gigantiska citadell och ofantligt höga observatorier, allt för att utöka och förbättra den andliga forskning som tidigare bedrivits på olika håll. Det som forskades fram sammanlänkades sedan till en enda stor enhet som kallades för Arkaer, det ursprungliga. Arkaermagin var oerhört mäktig, mycket mäktigare än någon idag existerande magi. Densel byggdes hela tiden på och blev allt större och mäktigare.

Man förslavade de primitiva stammar som levde utanför staden och använde dem som arbetskraft. Till slut ansåg man sig till och med vara alltför högtstående för att befatta sig med slavar och man isolerade sig i staden. Världen utanför var fortfarande mycket primitiv och fick inte ta del av de fantastiska upptäckter som gjordes innanför murarna. Varelserna utanför började betrakta Densel som Gudarnas boning och vågade inte närma sig utan höll sig på så stort avstånd som möjligt.

I Densel var allt gott tills det att staden började delas i två läger, ett lett av Jachul och ett av nykomlingen Althea. För att överträffa varandra började dessa att tävla med varandra på alla möjliga sätt. De förändrade färgen på himlen och havet och flyttade berg och skapade dalar och raviner. Då var gränsen nådd. Gudarna lät sitt raseri skölja över Densel och i etthundra år blåste stormar av sand i området och begravde staden och dess innevånare helt. Det område som skapades då kallas idag för Kabsahs sandöken.

Århundraden gick och Densel glömdes bort och utvecklingen fortsatte på övriga Altor utan någon större förändring.

Bronsåldern

Runt Golwyndas sötvattenshav började en högkultur växa fram omkring år 4000 f.O. Invånarna var mycket skickliga jordbrukare och det berättas att en hjälte vann ett vad åt havsguden Enki, och alltsedan den dagen bär området omkring Golwyndas sötvattenshav tredubbel skörd. Området kring platsen där Besporho, den stora handelsstaden idag ligger var mycket tätt bebyggt. Under den här tiden växte även ny magi fram istället för den gamla, glömda arkaermagin. I Golwyndakulturen skapades elementarmagin, mentalismen och symbolismen. Dessutom lärde de sig konsten att gjuta brons av vättarna i Grynnerbergen som stulit kunskapen från dvärgarna (se nedan).

Vid ungefär samma tidpunkt som Golwyndakulturen uppstod flyttade dvärgarna in i Grynnerbergens gigantiska naturliga grottsystem. Man klarade matförsörjningen genom att odla klipptryffel, en näringsrik svamp som växer spontant i närvaro av vissa gaser. Då kunde man lugnt och stilla börja ägna sig åt det man tyckte var väsentligt, nämligen gruvdrift och metallurgi. Omkring år 3700 f.O. lärde de sig hur man skulle gjuta koppar och av en ren slump lärde de sig 200 år senare att gjuta brons då en lärjunge i en smedja av misstag blandade ned lite tenn i kopparn. När de såg resultatet började de genast forska djupare i det och hade snart lärt sig att gjuta brons. Hemligheten stals dock snart av en grupp vättar som lyckades ta sig in i en av dvärgarnas smedjor. De sålde den vidare till människorna vid Golwyndahavet.

De människor som levde i inre Nidland och stod utanför den högtstående Golwyndakulturen var ganska barbariska. En del av dem började emellertid att odla upp slättmarkerna och valla boskap, och snart uppstod mindre permanenta bosättningar. I Grynner-

bergen dök bergsmännen upp. De levde i ganska nära kontakt med dvärgarna och fick lära sig att gjuta och smida brons i utbyte mot att vara dvärgarnas ögon och öron utanför berget.

Järnåldern (1500 f.O.)

Det enda intressanta som händer i området i denna tidsperiod är att landet Krun blir en stormakt i och med att de besegrar Grynnerbergens dvärgar och får lära sig konsten att smida järn. Anledningen till att just Krun klarade av det och inte alla de barbar- och svartfolksstammar som försökte, var att dvärgarna under ledning av Targald Karskfot gjorde ett utfall för att försöka driva människorna i havet och många av ädlingarna blev tillfångatagna. Konsten att smida järn blev lösen för fångarna.

Kruns storhetstid

Krun grundar under de följande århundradena ett flertal kolonier i västra Ereb, bl.a. Berendien och Erebos. Dessutom tar man över dagens Nidland och döper provinsen till Lasutyp. Man gör dock ett ödesdigert misstag. Under kriget mot dvärgarna allierade man sig med några barbarstammar till vilka man sedan skänkte landet Hynsolge. Dessa barbarstammar anfaller sedan Krun år 1080 f.O. Kriget mellan de två länderna pågår i femton år och vinns slutligen av hynsolgerna. Det avgörande slaget stod vid Grivela och staden görs till ny huvudstad i riket, därmed inleds Jorpagnas storhetstid.

Under de följande århundradena drabbas Lasutyp ideligen av attacker från de akrogaliska nomaderna. Detta tär hårt på provinsen som börjar bli allt mer splittrad och utarmad.

När Jorpagna faller i och med den tredje konfluxen år 599 f.O. blir Lasutyp självstyrande och en man vid namn Gren den förste tar över makten och försöker organisera landet. Han misslyckas dock och landet splittras och återfaller i barbari.

Ett antal barbarstammar som konkurrerar om makten i provinsen uppstår medan bergsmännen stannar kvar uppe i Grynnerbergen, alldeles isolerade från omvärlden. Mellan de regerande barbarstammarna bryter det sedan ut ett krig omkring år 400 f.O., kallat Sexstammarskriget. Kriget slutar i att provinsens struktur totalt faller samman och kvar blir ett barbarsamhälle som till och med saknar egentlig klanindelning.

Detta varar i flera århundraden, men slutligen bildar man ett råd som sätter sig över alla stammarna som uppstått under de år som gått och beslutar sig för att provinsen återigen bör införlivas med Hynsolge. Så sker också år 139 e.O. Man behåller dock självstyret till stor del.

Samhället börjar få en struktur med vissa klassindelningar, och grunden för kastsystemet (se avsnittet om Nidlänningarna) läggs. Vid Golwyndas sötvattenshav byggs Besporho upp på den plats där Golwyndakulturen hade ett av sina viktigaste centra. Besporho görs till huvudstad och man utser en kejsare som styr, tillsammans med sina ståthållare som sköter de andra städerna som växer upp. Många av de som tidigare bodde ute på landsbygden flyttar in till städerna och byar uppstår i allt högre grad. Trots en på ytan god organisation är det mest oreda i hela landet.

Efter dvärgarnas marsch i början av 400-talet e.O. blir landet avskärmat från Hynsolge och totalt kaos utbryter på en del platser. Den dåvarande kungen There-Kharn störtas. Landet präglas av total förvirring och allmän oreda.

Vicotniks ankomst

En dag, som till synes var vilken dag som helst, kom en man vandrande in i Lasutyp över Demontungan. Han var ganska kortvuxen och lite småkraftig och bar en fotsid svartbrun sidenkåpa. För den som frågade efter hans namn presenterade han sig som Vicotnik Ärkemagikern. Tillnamnet Ärkemagikern förbryllade många, men de som undrade behövde inte undra länge. Vicotnik kände nämligen en magi vars like ingen tidigare sett och dessutom var han oerhört skicklig på att hantera den. Många undrade var han hade lärt sig den magi som verkade vara till enbart för att skada och förgöra och inte för att skapa. De flesta av Erebs vise var överens om att han måste ha lärt sig magin i Fjärran östern, vars magi alltid har varit mer eller mindre okänd för Erebs innevånare. Många blev också rädda för honom, han kunde ju i princip förvandla praktiskt taget allt till vilka hemskheter han helst önskade. Tack vare hans starka karismatiska utstrålning var det många som följde honom och när han berättade för dem om *kuzherismen* (se avsnittet om densamma för närmare information) och guden Kuzher blev de hänryckta och ville inget hellre än att följa hans profet Vicotnik.

Med hjälp av sin magi drev han de flesta styresmännen på flykten, och de som inte flydde blev hans fanatiska anhängare. De landsflyktiga adelsmännen gav landet namnet Nidland och så har det fått heta sedan dess.

Åt dem som önskade lärde han ut mörkermagins mysterier och med hjälp av dessa utropade han sig till Storkejsare av Nidland. I början av sin regeringstid styrde han Nidland som en vanlig handelsstat vilket fungerade alldeles utmärkt. Senare, allteftersom tiden gick, började han att införa nya lagar och förordningar. Han förbjöd alla religioner utom kuzherismen och bröt alla kontakter med omvärlden. Det sista officiella



uttalandet som Vicotnik gjorde som omvärlden fick ta del av löd:

Det skall komma en tid
då Ereb skall renas.
Ty vet att jag är Ärketrollmannen från Akrogal
och jag skall rena världen!
Om ett dussin dussin år skall jag svepa över hela Ereb
och sprida upplysning och renhet till dess folk".

Till huvudstad valde han att ta Khaanîkel, områdets största stad och sedan satte han de fattigaste till tvångsarbete, dock med mat och lön, med att bygga upp Khaanîkel. Han krävde de rika på dubbla skatter för att försvaga deras ställning och stärka sin egen. Detta väckte starka protester på vissa håll i början, men eftersom Vicotnik hade mörkermagin på sin sida tystades snart protesterna. Dessutom skärpte han kastsystemet betydligt.

Vid den här tiden hade Vicotnik samlat tjugo lärjungar runt om sig som han kallade för domarna, eller 'mina ögon'. Dessa underlättade ytterligare hans maktutövande. Man höjde alla straff för vanliga brott och domarna såg till att alla fick rättvisa straff. Dessutom passade man på att förbjuda all form av icke auktoriserad magiutövning. Tio år efter sin ankomst upprättade Vicotnik Mörkerakademin där man lärde upp de kommande domarna i mörkermagins mysterier. De första eleverna vid Mörkerakademin var till största delen magiker som fanns i Nidland redan vid Vicotniks ankomst och nu såg en möjlighet att kunna använda sin magi lagligt igen.

Runt om i landet började de uppstå dolda sällskap av personer som inte var Vicotniktrogna och de började göra försök till att motarbeta Vicotnik. Behöver det sägas att de misslyckades ganska fatalt? Så gott som samtliga medlemmar av sällskapen spårades och dödades eller omvändes med hjälp av Vicotniktrogna informatörer och mörkermagin. I samband med dessa händelser lades grunden för underrättelsetjänsten Mizboallah. Det kan hända att det finns några enstaka av Vicotniks motståndare som fortfarande är i livet, men knappast tillräckligt många för att de skall kunna skaka Vicotnik i hans grundvalar.

Under de första fyrtio åren arbetade Vicotnik hårt med att få ordning och reda i landet och lyckades riktigt bra med det. Vid den här tidpunkten finns det knappast någon som tvivlar på att Vicotnik är rättmätig härskare av Nidland, i varje fall inte bland nidlänningarna själva.

År 502 påbörjade Vicotnik ett av de största byggnadsverk Altor någonsin skådat; den Stora muren. Muren blev ett gigantiskt fästningsverk som från början var avsett att göra hela Nidland till en enda borg. En del problem, främst brist på duglig arbetskraft, gjorde dock att muren länge stod ofullbordad,

särskilt vid kusterna. Efter 38 års arbeten täckte den dock alla gränser som inte var över vatten och betraktades då som fullbordad. I och med murens fullbordande blev spioneri näst intill omöjligt och därför vet omvärlden mycket lite om vad som har hänt i Nidland sedan dess.

I samma veva som muren påbörjades började Vicotnik planera för sitt korståg mot Erebs folk. Efter det att den Stora muren var färdig påbörjades snart byggnaden av ett flertal större befästningar, däribland en som kom att kallas Helvetesfortet (se *Helvetesfortet*, del 1 i serien ***Den nidländska reningen***). Man befäste även alla större städer och hamnar.

Dessutom började man på allvar rusta för krig. Man köpte mängder av vapen från dvärgarna i Grynnerbergen och man började utbilda stora mängder soldater. Men det viktigaste arbetet av alla gjordes av Vicotnik och hans lärjungar i Labraatriet (platsen beskrivs i ett eget avsnitt). Där arbetade de dag som natt med att framställa nya varelser, bättre gifter, dödligare krigsmaskiner och allsköns hemskheter. Det är i princip vad som kontinuerligt har pågått i Nidland fram till år 613, det är då Den nidländska reningen sprider sig över Ereb...

Den nidländska reningen

I några månader hade Ereb andats ut och alla hade varit fyllda av lycka. Den nidländska reningen som skulle ha kommit år 612 hade uteblivit. Lyckan blev dock kortvarig. På våren följande år inledde Vicotnik sitt korståg mot den övriga världen med en ny bundsförvant, en halvgud vid namn Bestraffaren (se äventyrets SLP-kapitel för information).

De första attackerna kom mot Krun, Hynsolge och Cereval. Både Hynsolge och Krun blev munsbitar för Vicotniks trupper. Hynsolge som redan var försvagat efter tio års inbördeskrig mellan konungen och adeln hade nästan ingen styrka att sätta emot när anfallet kom. Vicotniks styrkor kunde lätt marschera in i landet och ta för sig av vad som fanns, vilket de också gjorde. Man skövlade landsbygden och städerna nästan totalt och det enda motstånd som nu finns är det som bjuds av motståndsgrupper runt om i landet och det är av väldigt liten betydelse om man ser till de enorma härskaror som Vicotnik förfogar över.

Krun i sin tur hade just skakats av en fruktansvärd farsot (gissningsvis initierad av Ärkemagikern och hans disciplar) och befolkningen var inte heller de kapabla ut göra något motstånd värt namnet. Landets intogs på samma tid som det tar en människa att i marschtakt färdas genom det. Det land som allt från första början innebar störst problem för Vicotnik var Cereval. Trots det att drakmästarna ännu inte har agerat är bara vetskapen om deras existens stärkande för den cerevalliska stridsmoralen och det gör dem svårstoppade i strid, även för de fanatiska nidlänningarna. I dag (sommaren 613) är södra halvan av Cereval ockuperat område. Man har försökt att ta sig förbi Trollfjärden med hjälp av flottan, men den har stoppats av de mystiska havstrollen med hemvist i Trollfjärden.

Ett tag hindrades Vicotniks fälttåg i västerled av motståndstrupperna i Hynsolge, men sedan de eliminerats fortsatte truppstyrkorna vidare västerut. Man hade räknat med att stöta ihop med Landoris alver men de har, liksom Grynnerbergens dvärgar, valt att ännu så länge hålla sig utanför stridigheterna fastän de är väl förberedda på dem. Varför, är det många som undrar. Kanske är det helt enkelt så att de inte vill blanda sig i människornas göromål? Dessutom är Landori skyddat av en magisk gördel som mörkermagikerna ännu inte har lyckats tränga igenom, vilket gör att alverna inte anser det motiverat att anfalla. Vicotnik kan ju inte nå dem.

Däremot har man lyckats inta stora delar av Berendien och är på väg mot Jorpagna. Även Berendien var dåligt förberett på krig, trots, eller tack vare, de ansträngningar som gjorts av en grupp modiga äventyrare (läs: rollpersonerna). I Jorpagna finns dock en stor allierad kardisk, zorakisk och magillisk armé som kommer att göra allt som står i dess makt för att hindra Vicotniks horder från att erövra resten av Ereb.

GEOGRAFI

NIDLAND LIGGER i östligaste Ereb, mellan Grynnerbergen och Demontungan. I söder gränsar det till Krun och i norr till Cereval, drakmästarnas hemland. Nedan presenteras ett antal intressanta geografiska områden samt korta beskrivningar av grannländerna.

ALLMÄNT

Nidland består till största delen av en drygt 400 meter hög högplatå. Vid kusterna sluttar berget ganska brant nedåt och på de smala kustremsorna odlar man alkhêri, ett slags gräs vars ax kan malas till ett grönt mjöl. Landet har ett ganska behagligt klimat tack vare dess sydliga läge. I söder finns även Golwyndas sötvattenshav, ett viktigt hav, speciellt för den nidländska handeln. I nordöst ligger Röda sjön som är förbindelselänk mellan Nidland och Kalmurri och dessutom utlopp för det vatten som genom Demontungan sprutar ut från Golwyndas sötvattenshav. I östligaste Nidland, straxt intill staden Jalla-jalla, ligger Hègtals skogar. De är kända för sitt juvelträd, av vilket det görs ypperligt hantverk (se avsnittet Städerna).

ÜMERHITHÖGLANDET

Detta är den högsta delen av den nidländska högplatån. Ümerhithöglandet är beläget i de östra delarna av Nidland. Marken täcks av ett tunt jordlager som hålls fast av gräset och den låga buskvegetationen. Ett flertal floder rinner ner från höglandet för att sedan mynna ut i Golwyndas sötvattenshav. Den största av floderna kallas för Kasthan (Glasklar) av innevånarna på grund av dess osedvanligt rena vatten. Ümerhithöglandet har liksom Grynnerbergen stora tillgångar i form av ädelmetaller. Dessa bryts av 'statliga' arbetare, som till sor del består av straffångar som övervakas av folk ur armén. De största gruvorna är guldgruvorna i Tannichek och koppargruvorna i Farrâmuh. Här växer också det ganska låga nagenträdet, som är mycket hårt och lämpar sig bra för hantverk av olika slag, gärna bruksföremål. På höglandet växer också på en del platser den sällsynta elfiderbusken. Busken är låg och taggig och bär sommartid små, något orangefärgade bär vilka i färskt tillstånd är berusande och lätt hallucinogena men tillagade har ett flertal användningsområden, bl.a. fungerar de utmärkt som läkemedel. De östra delarna av höglandet är till viss del beväxta med skog, men den har till stor del gått åt för att göra belägringsmaskiner åt landets arméer. Områdets största stad heter Kaïrleïl och den är säte för klanen Khudur. Kaïrleïl beskrivs mer ingående under avsnittet Städerna.

Höglandets folk

Området bebos av höglandsstammarna. Tidigare var de ett ryttarfolk men nu livnär de sig på skötsel av får och getter. En del av traditionen lever fortfarande kvar trots att de knappt minns tiden före Vicotnik. När de jagar exempelvis björn eller hjort eller slåss gör de det nästan alltid från hästryggen med hjälp av sina ***hhurhung***, korta lansar som även fungerar alldeles utmärkt som kastspjut. För att stycka bytet brukar de sedan använda sin korta bredbladiga kniv ***fhurung***.

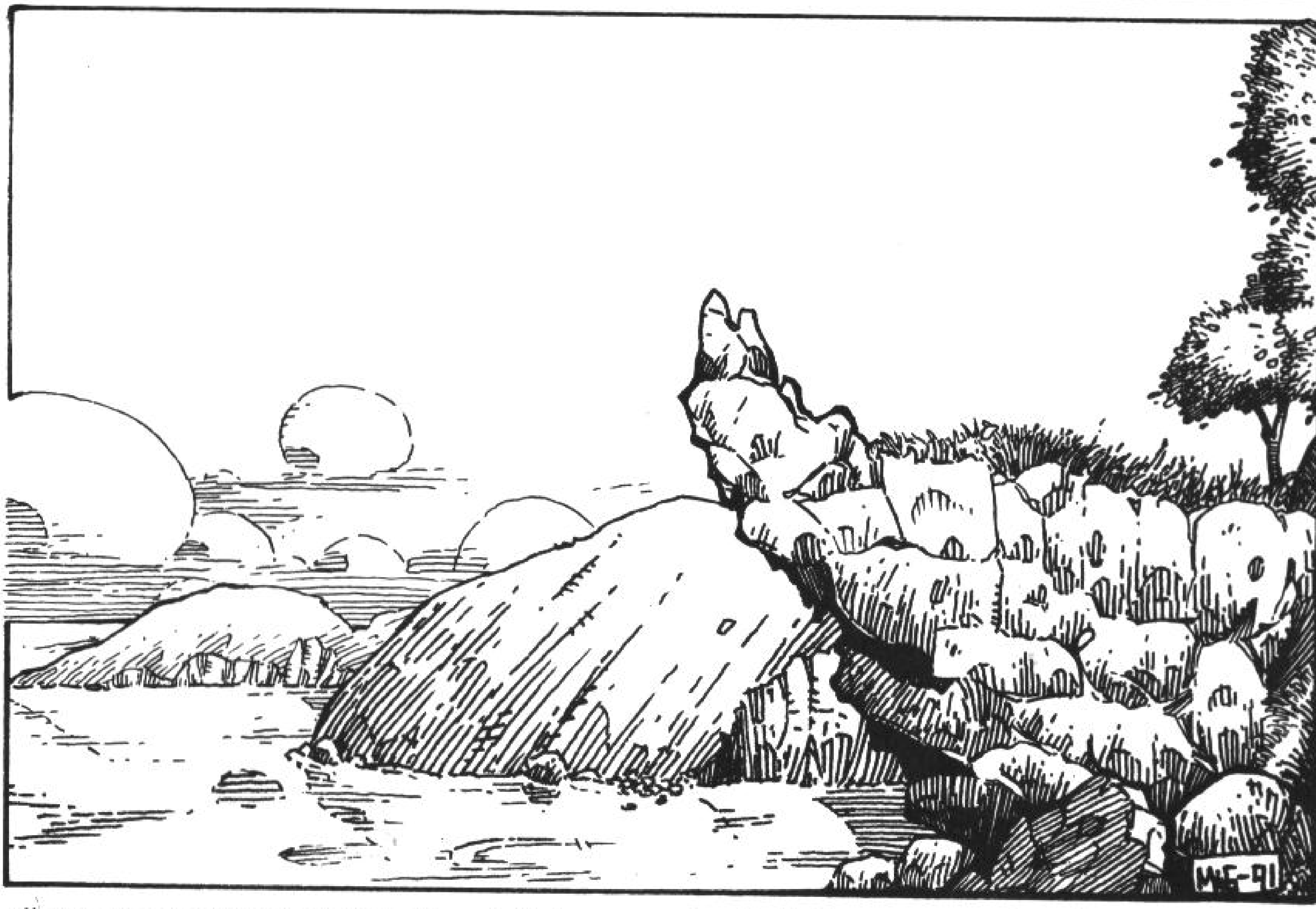
Då det är lätt att någon plats slits ut som betesmark flyttar de ofta på sig och sina får för att undvika att något område utarmas så mycket att det inte kan återhämta sig. Av fårens ull spinner de sedan tyger som de färgar med naturfärger från bl.a. juhlgräs och frihnträdets sav. Många av dem som bor i städerna på höglandet arbetar i gruvorna eftersom det är ganska bra betalt. De är trogna Vicotnik och anser det vara skönt att någon riktig ledare har tagit över. Eftersom de till stor del saknar pengar betalar de skatt till Vicotnik i natura. En mycket stor del av tygerna förs sedan till Besporho eller Chöviskir för att användas i handeln med Soluna och Akrogal.

EVLERSLÄTTEN

I södra Nidland, med Grynnerbergen åt väster och Ümerhithöglandet åt öster, breder Evlerslätten ut sig. Den är till vissa delar uppodlad och på andra delar av slätten bedriver bönderna boskapsskötsel av olika slag, vanligast förekommande är får- och boskapsskötsel. Man måste dock vakta flockarna noga särskilt på grund av det stora beståndet av vilda stäppvargar, vilka på nidländska kallas för gingo. Därför är bönderna ofta beväpnade och ofta boskapen i stora inhägnader som består av flyttbara sektioner så att man kan byta betesmark för att inte utarma jorden. Det rinner ner ett mindre antal floder från högländerna och Grynnerbergen genom Evlerslätten för att sedan förenas med Golwyndas sötvattenshav. För att gynna odlingen avleder man vatten från floderna till konstbevattning.

KABSAHS SANDÖKEN

Mitt i Nidland ligger Kabsahs sandöken. Landskapet är som i de flesta sandöknar, föränderligt. Blåser det upp en storm, vilket det ofta gör (Kabsah betyder Stormarna), så förändras oftast landskapet drastiskt och det blir mycket svårt att hitta rätt utan kompass



eller magi. Ibland händer det till och med att stormarna är magiska.

På en del platser finns det olika stora oaser vid vilka nomaderna (se nedan) brukar ha sina läger.

På många ställen i öknen finns det underliga klippformationer i svagt matt, ljusröd sten som eroderats under årtusendenas lopp. I dessa döljs många intressanta saker som aldrig har sett dagens ljus.

Djurlivet är något annorlunda mot övriga Nidland, bl.a. förekommer den sällsynt otrevliga och farliga rödgamen som inte drar sig för att anfalla levande byten. Vidare finns där en stor rovödla som allmänt kallas för sanddrake.

Kabsahs sandöken är inte särskilt mycket varmare än övriga Nidland, men kompliceras av bristen på vatten.

Nomaderna

Kabsahs sandöken bebos av ett flertal nomadstammar. De färdas i allmänhet på dromedarer eller kameler. Nomaderna lever i klansamhällen där hövdingen har total makt. Dessutom stöds han vanligen av de äldsta och mest erfarna stammedlemmarna.

Nomaderna försörjer sig på att odla upp oaserna i största möjliga mån och håller även mindre husdjur och boskap. De tycker om att klä sig i färgglada tyger och avvikande kläder. Tygerna, som är en stor exportvara, spinner de själva av tråden från den rosavingade Farethrefjärilens larver. De tält nomaderna har med sig när de flyttar runt är ofta väldigt storslagna och utsmyckade, trots den tunga skattebörda som vilar på deras axlar. Nomaderna håller sig i allmänhet i utkanten av öknen, dels för att de stora oaserna finns där och dels för att man av ren vidskepelse inte vågar närma sig öknens centrum då det berättas historier om de underligaste varelser som skall ha setts där. (SL: Det är varelser som skapats i Densel och nu efter årtusenden trängt ut, de är dock bundna till Densels omedelbara närhet av den magiska energi som finns där).

Grynnerbergen

Grynnerbergen utgör en naturlig gräns mellan Nidland och dess västliga granne Hynsolge. Gränsen har dessutom markerats med den Stora muren. Från Grynnerbergen rinner det ett flertal floder ned mot slätterna och gör att det överhuvudtaget växer någonting på dem. Växtlivet är enahanda i bergen, däremot finns det många olika djurarter, både bytesdjur och sådana som man bör akta sig för. Exempelvis grottbjörnar, grottlejon, klippgetter samt diverse rovfåglar. Grynnerbergen är viktiga för Vicotnik då så gott som all järnmalm som han låter smida vapen till sina arméer av utvinns ur dem. Dessutom finns det ett ganska stort antal guld- och silvergruvor vilka i allra högsta grad är mycket lönsamma.

Grynnerbergens dvärgar

Ett stort dvärgrike, Tarat-Khôn, är beläget under Grynnerbergen. Tidigare idkade dessa dvärgar handel med Vicotnik, men sedan något år tillbaka har de stängt sina portar för människorna och visar sig knappast utåt. Portarna till alla deras städer är förseglade och mycket hårt bevakade av tungt beväpnade styrkor. Inte ens Vicotnik med sina mörkermagiker torde ha någon större chans att lyckas marschera in i dvärgarnas rike. Men man vet ju aldrig...

Grynnerbergens svartfolk

Grynnerbergen är även befolkade av svartfolksstammar. De flesta av dem finns emellertid inte i de nidländska Grynnerbergen utan i de delar av Grynnerbergen som ligger i Hynsolge. Samtliga svartfolksklaner på den nidländska sidan är Vicotniktrogna. (SL: Har du *Drakar och Demoner: Svartfolk* så läs och använd den)

Grynnerbergens bergsklaner

Det här är de enda människorna i Nidland som inte är Vicotniktrogna. De har behållit sin kultur och sina värderingar oförändrade sedan tiden före Vicotnik. Vicotnik ser på dem med viss irritation men har helt enkelt inte haft tid, ork eller råd att sätta in styrkor av den storleken att man skulle kunna besegra bergsklanerna på deras egna områden.

Bergsmännen är längre än den genomsnittlige nidlänningen, de är vanligtvis hela 190 centimeter långa och dessutom brukar de nöja sig med att pryda ansiktet med mustasch i stället för det traditionella helskägget. Vanligtvis klär de sig i västar av fårskinn ovanpå stickade koftor, något som kan behövas då det ofta blåser kallt högt uppe i bergen, och på benen brukar de ha byxor av skinn. Kvinnorna är nästan jämställda med männen, till skillnad från i övriga Nidland och bär till vardags en fotsid klänning i ofärgat ylle.

Bergsmännen är betydligt närmare barbarer än de övriga nidlänningarna, troligtvis beroende på att de har haft mycket intimare kontakt med barbarerna än de övriga nidlänningarna. Hövdingen i varje stam kallas krush och överhövdingen för alla fem stammarna kallas kar-krush. För tillfället heter kar-krushen Troghehn Kareth. Som bevis på sin överhöghet har krushen en djurmantel av något slag, vanligen grottbjörn eller grottlejon.

När det vankas batalj drar de på sig sina rustningar av härdat läder och plockar fram sina *krukush*, böjda svärd med eggen på insidan.

Alla bergsmännens byar är högt belägna och befästa. Byn som är säte för den styrande stammen är byggd av dvärgar som tack för att bergsmännens dåvarande kar-krush Yrther Thang år 487 tillsammans med sina stamfränder hjälpte till att avvärja en orchinvasion. Byn kallas för Ruthare-tho, Örnens klippa.

På grund av att bergsmännen varit avskärmade från omvärlden så pass länge (se avsnittet om Historia) är deras språk ganska svårförståeligt även för en vanlig nidlänning som pratar genuin nidländska. Det är mycket influerat av barbarspråken och dessutom av dvärgiskan då de har haft en ganska intim kontakt med dvärgarna.

Bergsmännen följer förståeligt nog inte heller kuzherismens läror utan dyrkar naturgudar. Kontakten mellan stammen och gudarna sköts av medicinkvinnan som kallas för *jajja*. Jajjan är högaktad och yrket går i arv. Om en jajja dör utan att ha någon efterträdare försöker man att hitta en lämplig efterträdare genom gamla ritualer som samtliga i byn får genomgå. Normalt så blir en av byns kvinnor 'upplyst' under ritualen och får all den gamla jajjans kunskap av gudarna.

I sina relationer till omvärlden är bergsmännen mycket försiktiga då de misstänker att Vicotnik kan försöka att nästla in någon av de sina i deras stammar. Ett bra sätt att komma in i gemenskapen är att rädda någon av stammedlemmarna. Det ställer nämligen bergsmannen i sådan tacksamhetsskuld att han inte av moraliska och etiska skäl kan neka personen inträde i klanen. Sådana situationer uppstår dock inte allt för ofta då bergsmännen är ett folk som vet att ta reda på sig själva.

ATLARSLÄTTEN

Denna stora slätt ligger i norra Nidland och är egentligen snarare en savann. De delar av området som inte är uppodlade är bevuxna med halvhögt gräs. Även genom Atlarslätten rinner det ett antal floder, som till slut sammanstrålar som Gerathfloden, vilken mynnar ut i Khaanîkelbukten. På Atlarslätten odlar man finare kryddor som senare fraktas till huvudstaden för vidare export. Speciellt omtalad är ferferkryddan som är sur, stark och samtidigt ganska salt i smaken. Ferfern görs av malda ferferbönor som växer på små buskar. Ferferbönan är svagt röd. På större delen av slätten växer det låga kavasiträdet, vars nedersta grenar betas av av de djur som lever på slätten, exempelvis wakasin, ett mindre antilopdjur. På Atlarslätten lever även stäpphörningen, ett ganska litet robust, hårdhudat djur som har ett kraftigt horn mitt i pannan. Under sitt lopp övergår en av floderna som rinner genom slätten för en stund till en ganska utbredd sumpmark som brukar kallas för Tersiska sumpmarken efter tersin, ett litet reptilliknande rovdjur som jagar i flock. Det är farligt även för människor och av den enkla anledningen brukar de flesta undvika den delen av slätten.

GRANNARNA

Nedan följer en beskrivning av Nidlands grannländer. De flesta beskrivningarna är ganska kortfattade, medan de som behandlar länder som förekommer i äventyret är mer detaljerade. En del av länderna beskrivs även mer ingående i Ereb Altor-boxens spelledarbok och i äventyren *Helvetesfortet* och *Melindors återkomst*.

BERENDIEN

Landet Berendien ligger på Tolanhalvön i södra Ereb och omges av Echatiska havet i öster och i väster Kopparhavet. I söder ligger Erbulasbergen som utgör en naturlig gräns till grannen Felicien. Erbulasbergen är rikligt befolkade av svartfolk och som försvar mot dessa finns ett antal fästningar. Många av dessa står nu övergivna men inte alla. Eftersom grannarna i söder, Felicien, är ett sjöfararfolk med viss läggning åt pirathållet har det uppstått en handelsväg från Entika, landets huvudstad, som ligger på västkusten, till Lindaros på östkusten. I Berendien finns tre större skogar. Norr om Entika ligger Konungaskogen, vilken till stor del består utav regentens jaktmarker. Norr om Konungaskogen ligger Bedanskogen och i landets mellersta delar ligger Felanskogen. Berendiens klimat är behagligt, ungefär som södra Frankrikes, vilket gör det möjligt att i den bördiga Opa-dalen odla de druvor som sedan blir till det vin som huvudstaden är så känd för.

Styrelseskick

Berendien styrs nu av drottning Melindor, enda dottern till den framlidne konung Frekvand. (För detaljer, se äventyret *Melindors återkomst*). Melindor är omtyckt av folket och betraktas som en rättfärdig och modig ledare.

Berendierna

Berendierna är ett glatt och godmodigt folk som gärna umgås med personer från främmande kulturer (detta betyder dock inte att nidlänningarna är välkomna!).

De är ganska kortväxta, omkring 170 centimeter långa, har normal kroppsbyggnad, mörkt hår och bruna ögon. Berendier dricker gärna och mycket.

Berendierna tillber De unga gudarna, vilka för länge sedan tog platsen i människornas värld efter att ha trängt undan de ondskefulla Gamla gudarna. Överguden heter Sholak.

Vicotniks frammarsch

I dagens läge, på sommaren år 613 e.O., har Vicotniks styrkor intagit Lindaros och även stora delar av nordligaste Berendien är ockuperat område. Dock håller de allierade styrkorna fortfarande stånd ungefär i höjd med Konungaskogen.

CEREVAL

Norr om Nidland ligger Cereval, Drakmästarnas och drakarnas rike. Landet är ett av de mest mytomspunna i hela Ereb. Landet gränsar i norr till Barbia och i sydväst till Hynsolge. Den naturliga gränsen till Nargurs skogar i väster utgörs av Cerbergen som i söder övergår till att kallas för Nidabergen. I öster ligger Masevabukten. I mellersta Cereval ligger Cer-skogen som är hem för de stora stammar av troll som totalt utgör en tiondel av landets befolkning. Hela östra delen av landet är ett slättlandskap som delas i två delar, en nordlig och en sydlig, av Trollfjärden. Den nordliga delen kallas för Dûn-slätten och den sydliga för Lîrslätten. Närmast Masevabukten består slätten av öppna hedar med gräs- och buskvegetation. De delarna av landet befolkas av bönder.

Dessutom finns i Cereval ett antal stadsstater vilka är kraftigt befästa för att kunna stå emot anfall från drakar. Det har gjort att dessa i allmänhet avstår från att anfalla stadsstaterna.

Drakarna och deras mästare

I Cerevalbergen finns det största kända beståndet av drakar. De kontrolleras av drakmästarna. Dessa är ett underligt folkslag som har skapat den så kallade Månlagen. De styr Måntinget, Cerevals högsta beslutande organ, vilket gör dem till Cerevals egentliga härskare.

Vicotnik och Cereval

Vicotniks arméer har nu trängt upp en bra bit i Cereval och nått fram till Trollfjärden. Där har det dock för tillfället tagit stopp sedan flottan har haft svårt att ta sig förbi de i många fall gigantiska havstrollen som har lyckats dra ned ett antal skepp i Trollfjärdens djup under nattens timmar. Många är konfunderade över att Drakmästarna inte har agerat ännu, deras land är trots allt hotat av en större fara än någonsin tidigare. En del hävdar att de bara inväntar rätt ögonblick för en attack medan andra har börjat misstänka att Vicotnik på något sätt har lyckats ta makten över dem. Hur det egentligen står till är det ingen som vet.

FURGIA

I södra Akrogal ligger ytterligare en av Nidlands grannar, Furgia. Furgia ligger söder om gränsfloden Harytis, vilken skiljer landet från dess ärkefiende Kalmurri. Furgia är ett stolt land som har behållit sina vackra riddarideal genom århundraden och man ser det som sin plikt att skydda världen från onda väsen. Systemet är strikt feodalt och ett antal mäktiga adelsätter har helt makten i landet. Landets huvudstad,

Ketoriam, är en av Altors rikaste och starkaste städer, och har bara fallit för de barbariska nomadryttarnas anstormningar från nordost två gånger på 1000 år. Man kämpar med Kalmurri om kontrollen över den akrogalska delen av Demontungans befästningar och har för tillfället belägrat Demontungan.

I början av korstågens tid i västra Ereb avseglade mängder av erebska riddare till Furgia för att 'omvända' hedningarna, men fick vända tillbaka med oförrättat ärende. Det ger en antydning om landets militära styrka.

Vicotnik och Furgia

Vicotnik och Furgia saknar kontakter både vad det gäller handel och diplomati. Furgias styrande avskyr Vicotnik och Nidland i största allmänhet och vill inte befatta sig med dem annat än i strid och då på den motsatta sidan. Vem vet, Furgia kanske ansluter sig till de allierade, även om det inte är särskilt troligt.

HYNSOLGE

Hynsolge är ett avlångt land som sträcker sig i nordvästlig-sydöstlig riktning. Det ligger på Krunhalvön och gränsar till ett flertal länder bl.a. till Nidland i öst där gränsen utgörs av Grynnerbergen, Krun i söder och Landori i nordväst. Landet är numera ganska illa anfrätt av först ett tio år långt inbördeskrig mellan konungen och adeln och sedan Vicotniks anstormning, som har skövlat landsbygden och städerna ganska totalt. Kvar står på ganska många platser i landet endast rykande ruiner. Som exempel kan sägas att landets forna huvudstad Orkovia inte existerar annat än i somliga personers fantasier. Under de tre veckor det tog för den att brinna ned till grunden var den dock enligt de nidländska soldaterna ett fascinerande skådespel. Landet står nu, sedan kung Mefimor IV avlidit (se ***Melindors återkomst***), utan härskare och är helt i klorna på ockupationsmakten. Ingen vet ännu huruvida ryktena om att konungens son, Handrasor, och drottningen, Yglinga, skall ha undkommit är sanna.

På vissa platser finns det fortfarande motståndsgrupper som är uppbyggda av rester från Nya armén som kämpar vidare, men de flesta av dessa har spårats och tillintetgjorts av Vicotniks mörkerriddare. Landet är traditionellt uppdelat i tretton län som skiljs åt av naturliga gränser såsom vattendrag och skogar. Två av dessa skogar är stora. Hyllmarskogen som ligger vid Grynnerbergen är känd för sitt rika växt- och djurliv och i norr ligger Gormowacs skog om vilken det berättas många förskräckliga historier. Vicotniks framfart har dock tärt på trädbeståndet då byggmaterial har tagits ifrån båda skogarna för att bygga belägringsmaskiner.

Religion

Hynsolges officiella skyddsgud är Fingal Orchnackare, en hjälte som efter ett flertal stordåd uppnått gudomlig status. Han representerar vapenmakt och handling. En äldre religion som fortfarande har stor spridning är dyrkan av Parbagerna, en gudafamilj ledd av Anyak, Ljusgivaren. Dessutom finns det även kvar delar av uråldrig shamanism, men dess utbredning är mycket begränsad.

Hynsolgerna

Hynsolgerna är, i likhet med berendierna, ett kortväxt folkslag. De blir 165-170 centimeter långa, är ganska taniga och har lätt solbränd hy. Karakteristiskt för hynsolgerna är deras temperament. De har mycket kort stubin och har lätt för att brusa upp och ta till vapen när de blir provocerade.

KALMURRI

På andra sidan Demontungan, på kontinenten Akrogal, ligger Kalmurri, Nidlands största akrogaliska handelspartner. Kalmurris enväldige härskare sägs vara mångudinnans son. Då härskaren dör ger sig speciella, heliga trupper ut för att söka gudens nya inkarnation; ett nyfött barn med ett helt vitt öga. Dessa trupper har ingen annan syssla utan lever många lata år mellan tronskiftena. De måste emellertid hålla sig andligen rena och kan därför inte ägna sig åt världsliga nöjen under sin väntan. Härskarens vita öga anses vara ett arv från den bleka månskivan, vilken är den enda delen av mångudinnan som är synlig för människorna. Vid fullmåne måste kalmurrerna vara mycket gudaktiga eftersom gudinnan ser dem, men nära nymåne gäller inga moraliska regler. Livet i Kalmurri pendlar därför mellan fromhet och svinlevnad i takt med månens faser. Månförmörkelser är i Kalmurri speciella högtider. Då stänger mångudinnan sitt öga för några timmar som ett tecken på att allt är tillåtet. Om man kommer som främling till Kalmurri blir man oftast väl mottagen, men man gör klokast i att ta seden dit man kommer och lära sig deras regler, annars kan det hända att man inte blir särskilt långlivad.

Vicotnik och Kalmurri

Vicotnik har inte gjort några direkta ansatser till att invadera Kalmurri. Kalmurri håller nämligen den andra delen av borgen vid Demontungan. Troligtvis kommer han inte heller att försöka invadera. Han har ingen större anledning att starta krig på ytterligare en front och dessutom vet han att Kalmurri är militärt ganska starkt.

Krun

Landet är beläget på den sydligaste delen av Krunska halvön och upptar större delen av den. I norr gränsar landet till Hynsolge, Grynnerbergen och Nidland. I väster har man Kopparhavet och Felicien och i söder och öster Golwyndas sötvattenshav. Landet består till större delen av slättland, men det finns även några större skogar bl.a. Grehfn som ligger norr om huvudstaden Arkhaz. Krun är ganska underutvecklat och de flesta i landet har det dåligt ställt. Det finns dock en adelsklass som lever långt över sina resurser och på så sätt ytterligare utarmar landet. Huvudnäringen är fiske av alla de ljuvliga fiskarter som lever i Golwyndas sötvattenshav. Förutom fiske försörjer man sig även på jordbruk, slavhandel och tullinkomster.

Religion

Hela befolkningen följer Ashinas läror och dyrkar Mullah, den ende och den allsmäktige guden. Ashinas läror anses av västra Erebs lärda män vara en förvrängning av Den Lysande vägen. Kyrkans struktur påminner mycket om Den Lysande vägens.

Krunerna

Krunerna är ett ganska tillbakadraget folk som har svårt att verka nöjda och glada i officiella sammanhang. De hyser ganska liten respekt för enskilda människors rättigheter och är i allmänhet otrevliga mot främlingar om de inte har någonting att vinna på vänlighet. De har ganska mörk hy och ofta mustasch eller helskägg. Männen blir ungefär 180 centimeter långa och kvinnorna ungefär 5-10 centimeter kortare.

Nidland och Krun

När Vicotniks anstormning kom hade Krun just varit drabbat av en pestepidemi och var kraftigt försvagat. Därför föll det snabbt i Vicotniks händer. Den flotta Vicotnik nu förfogar över i Kopparhavet kommer till största delen från Krun.

Landori

Landori är ett vidsträckt skogsområde som ligger i centrala Ereb. I söder gränsar Landori till Berendien (se ovan) och i norr till de kända Nidabergen som är hemvist för flera stora dvärgklaner och Torshem, ett område som är till större delen befolkat av barbarstammar. Landet gränsar i öster till Hynsolge och i väster till den forna stormakten Jorpagna. Alvernas gröna skogar, som Landori ibland kallas, består uteslutande av lövträd. Bl.a. kan man hitta den sällsynta gyllenlönnen som har en självlysande sav vilken det är populärt att måla sig med vid festligare tillfällen.

Djur och växtlivet är oerhört rikt och ett flertal sällsynta örter och varelser står att finna, t.ex. Midnattshjorten, ett av skogens väsen vars närvaro anses bringa lycka. Skogen har en slags själ som fungerar som ett kollektivt medvetande för alla skogens invånare. Händer det någonting som hotar skogen meddelar sig alvernas konung Pargal genast med resten av skogens innevånare för att stoppa den annalkande faran.

Landoris folk

De som befolkar Landori är uteslutande älvfolk. De skogsalver som lever där formar sina bostäder i silverlindarna med hjälp av magi. Landoris alver hyser liksom de flesta andra alver total avsky mot svartfolk och andra destruktiva varelser, men de flesta andra välkomnas med öppna armar. Man idkar byteshandel med Nidabergens dvärgar för att få vapen, smycken och ädla stenar.

Vicotnik och Landori

Landoris folk är oerhört oroat över Vicotniks stormliknande framfart över Ereb. Man håller som bäst på att rusta sig för strid. Pargal och hans magiker har lagt en skyddande magisk gördel runt hela Landori, för att skydda skogen mot Vicotniks angrepp och än så länge har inte mörkermagikerna hittat något sätt att skingra magin på.

NIDLÄNNINGARNA

NIDLAND BEFOLKAS till 100% av människor. De som beskrivs nedan är de som brukar betraktas som urtypen för Nidlands befolkning, men varje geografiskt område har självfallet sin särprägel och de beskrivs mer ingående i Geografiavsnittet.

UTSEENDE

Den genomsnittlige nidlänningen är högvuxen och ganska kraftigt byggd. Genomsnittslängden hos männen är 185 centimeter och hos kvinnorna 175 centimeter. Ögonfärgen är normalt mörkbrun eller nötbrun. De flesta av nidlänningarna har kraftig svart eller mörkbrun hårväxt och mycket kraftig skäggväxt. Särskilt männen blir ofta ludna över hela kroppen väldigt tidigt i livet. Männen brukar låta skägget växa stort och yvigt. Skägget är mannens stolthet och han tar mycket väl hand om det. Kvinnorna låter håret växa långt och flätar det i nacken i en bred fläta som kallas *pish*. Hyn är alltid kraftigt solbränd på grund av det gynnsamma klimatet.

KLÄDSEL

De nidländska männen klär sig nästan alla efter exakt samma mönster. Man bär så kallade puffader, mycket vida och luftiga byxor, ofta i ljusa färger då det kan vara mycket varmt vissa dagar. På överkroppen brukar man ha en vit och luftig skjorta på och över den bär man ofta en kresh, ett slags tygväst. Många använder även vad man på nidländska kallar för thogu, en lång rock som liknar en bad- eller morgonrock som hålls samman av ett bälte eller ett rep. På huvudet bär man turban, en mycket lång tygremsa som lindas ihop till en boll och sedan placeras på huvudet. Som fotbeklädnad använder man vanligtvis sandaler eller, förutsatt att man har råd, dethader, ett slags näbbskor som finns i de mest fantasifulla utformningar.

Kvinnorna bär nästan alltid en lång fotsid klänning som kallas för shihat och på huvudet brukar de bära en frath, en slags schal. Många av kvinnorna bär även armband och halsband av olika material, beroende på hur rika de är och vilken socialklass de tillhör. De yngre kvinnorna och flickorna tillåts ibland, exempelvis i samband med lek, att bära ett mer praktiskt plagg, den lite drygt knälånga kjolen ahn och en luftig blus på överkroppen.

Beroende på vilken socialklass (gishan) man tillhör tillåts man att bära vissa specifika färger, detta gör det lätt att veta vilken klass någon tillhör bara genom att studera klädseln, men det ger också en enorm möjlighet att bluffa. Kastsystemet beskrivs senare.

UPPTRÄDANDE

De innan Vicotniks ankomst så gästvänliga, stolta och högburna nidlänningarna har genomgått en stor förändring. De är i allmänhet mycket misstänksamma, särskilt mot främlingar, men även i största allmänhet. De är alltid hatiskt inställda till främlingar av religiösa skäl (se Kuzherismen) och visar det gärna genom okvädinsord och liknande, om de inte har någonting att vinna på att vara vänliga förstås. Då kan de genast bli hur vänliga, lismande och inställsamma som helst, men de fortsätter att hata inombords.

Under Vicotniks styre har de blivit kuvade, de har inte längre kvar den starka viljan att kämpa, annat än när Vicotnik eggar upp dem. I en sådan situation kan de bli fanatiska och oerhört starka psykiskt, troligtvis för att de är så fanatiskt religiösa och känner att de inte får svika igen (för närmare förklaring se avsnittet om Kuzherismen).

De flesta av nidlänningarna är ganska inåtvända när det gäller dem själva och diskuterar bara sitt privatliv med medlemmar i familjen. Nidlänningarna känner ett stort ansvar för familjen och för släkten men först och främst är de lojala mot Vicotnik och gör allt för att hindra att någonting ont skall hända honom. Man tvekar inte att spionera på sin granne och ange honom för Mizboallah om man misstänker att han skulle vilja skada Vicotnik. Om någon främling skulle vara tillräckligt dum för att tala illa om Vicotnik i närvaro av en nidlänning måste han vara mycket stor och mycket stark för att inte ens den minsta nidlänning skall börja slå honom eller åtminstone skrika okvädinsord efter honom.

KASTSYSTEMET

När Vicotnik kom till Nidland skärpte han det redan existerande kastsystemet med extremt strikta regler och förordningar. I det nidländska systemet finns det hundratals olika gishan, kaster, men de flesta av dem är undergrupper till de sex stora grupperna vilka beskrivs nedan. Normalt kan man inte stiga från en kast till en annan under sin livstid annat än i de fall då någon upphöjs till domare eller discipel av Vicotnik. Efter beskrivningen av kasterna följer några exempel på regler som måste iakttas vid kontakter mellan kasterna.

Dumuzi

Detta är den högsta kasten och i den ingår de tjugo personer som innehar posterna som Domare. De är oerhört priviligierade och kan omöjligt bli straffade av någon annan än Vicotnik själv. Personer tillhörande dumuzi är de enda som får ha den högblå färgen i sin klädedräkt. De syns aldrig ute på gatorna annat med stora väpnade eskorter.

Tammuz

Ärkeprästerna och disciplarna ingår i den här kasten som tillsammans med dumuzi är de enda två kasterna man kan upphöjas till och då endast när Vicotnik själv så vill. Man bär som tammuz alltid med stolthet sin röda kläder som visar att man är någon.

Geshti

Geshti är vad vi skulle kalla prästerskapet. Här ingår prästerna och deras familjer. De lever oftast ett liv över normal standard så länge de bor i städerna. De geshti som lever på landsbygden har dock sällan en standard som höjer sig över lokalbefolkningens. Geshti har oftast rikligt med grönt i olika nyanser i sin klädedräkt.

Nimhans

Om man ingår i den här kasten är man medlem i någon av handelssläkterna eller i en härskarsläkt (motsvarande vår adel). Härskarsläkterna har dock till stor del spelat ut sin roll i och med Vicotniks ankomst. Däremot har handelssläkterna fortfarande stor betydelse.

Dhilmuns

Detta är borgarkasten och här ingår alla hantverkare. De flesta av dessa har egentligen ett eget gishan, men de är så gott som jämställda i de flesta fall. Till de finare yrkena räknas exempelvis de som smider ädelmetaller och bearbetar ädelstenar.

Shulgi

Som shulgi är man egendomslös och hade innan Vicotniks ankomst egentligen ingenting att säga till om. Vicotnik höjde dock deras status och levnadsstandard så att de nu är nästan jämställda med de lägsta dhilmunserna. En del yrken som exempelvis dödgrävare och latrintömmare ser man emellertid fortfarande ned på med stort förakt. Shulgi får endast bära bruna, svarta eller vita kläder, eller kombinationer av dessa.

Slavarna

Lägst ner på samhällsstegen står de slavar som finns i de rikare nidländska hemmen. Som slav har man inga som helst rättigheter, enbart skyldigheter. Duktiga slavar behandlas givetvis bättre än de svaga, men aldrig direkt bra. Slavarna står utanför kastsystemet.



Nedan följer några av de regler som gäller vid kontakter mellan olika gishan:

- Rör aldrig vid någon som tillhör ett högre gishan än vad du själv gör.
- Se aldrig någon ur ett högre gishan i ögonen vid samtal så länge den personen inte ber dig.
- Vid samtal med person ur högre gishan skall denne alltid tituleras.
- Samtal med personer av motsatt kön är aldrig tillåtet mellan kasterna annat än om kvinnans man eller far godkänner det. En person ur högre gishan kan alltid tilltala vem helst han eller hon önskar.
- Vissa offentliga inrättningar kan vara avsedda för ett särskilt gishan. Att bevista en sådan plats är strängt förbjudet om man tillhör ett lägre gishan än vad platsen är avsedd för.

Brott mot reglerna bestraffas på varierande sätt beroende på förseelsens art.

SEDER OCH BRUK

I Nidland har sedan Vicotniks ankomst många av de gamla traditionerna och folkfesterna glömts bort och

istället har nya traditioner skapats av Vicotnik för att hedra honom själv som härskare och för att underlätta hans styre av Nidland.

Den viktigaste högtidsdagen på hela året är den åttonde dagen i sjunde månaden då man firar minnet av Vicotniks intåg i Nidland. Den kallas allmänt för den Store Frälsarens dag och firas i samtliga hem med fina middagar och på gator och torg samlas folk för att hylla den store frälsaren Vicotnik. Man firar även minnet av martyren Tuhman som dog år 489 e.O. som den förste och siste av kuzherismens missionärer. Han dödades, berättas det, av illvilliga och ondskefulla alver.

Föräldrarnas yrke blir automatiskt det som deras barn lärs upp i, av den enkla anledningen att Vicotnik har gjort det olagligt att träna sig till ett annat yrke än det fadern eller modern har. Ett yrke som dock är öppet för alla är givetvis militären.

Man gifter sig vid ung ålder, kvinnorna betraktas som giftasmogna redan vid 12 års ålder medan pojkarna ofta gifter sig i samband med sin *hashkabal*, sin invigning (se nedan). Det är strängt förbjudet att ingå äktenskap över kasterna.

Hashkabal-invigningen

Någonting som betraktas som mycket viktigt i den nidländska kulturen och som finns kvar ännu efter Vicotniks ankomst ceremonin när de nidländska pojkarna upphöjs till män. Den kallas för hashkabal, vilket betyder just invigningen.

Nu utförs dock hela ceremonin i kuzherismens anda och en på helig plats istället för, som tidigare, i hemmet. Pojkarna betraktas som vuxna vid 16 års ålder, och redan vid den åldern har de börjat lägga grunden till vad som senare skall bli deras stolthet, skägget. Innan ceremonin får de dricka ett kraftigt lavemangspreparat för att de skall "renas" från ungdomens synder. De ikläds sedan en fotsid dräkt i sitt gishans färger och svär ett flertal eder till Vicotnik, landet och familjen. Sedan får de dricka ett förstoppande preparat och slutligen får de ta del av visdomar som skall "föra dem en bit på väg in i männens värld" i form av olika berusande och hallucinogena preparat. Det händer ibland att någon dör av detta, vilket bortförklaras med att han inte var värdig att träda in i männens värld. Detta räknas som en stor skam för hela familjen.

Kvinnans ställning

De nidländska kvinnorna är i allmänhet förtryckta under sina män och ganska beskedliga vid kontakter med andra nidlänningar. Däremot är de ofta mycket otrevliga mot utländska kvinnor som de anser vara lössläppta. Viktigt att komma ihåg är att kvinnorna inte anser att det system som finns är fel; det finns för dem ingen annan möjlighet och inget annat alternativ. De är födda in i systemet och det måste vara korrekt.

En kvinna får bara ha en man under hela sitt liv, så om mannen dör är hon änka på livstid och flyttar oftast hem till något av sina barn eftersom hon knappast kan försörja sig själv. En kvinna som tar sig en andra man eller som är otrogen betraktas som en hora och blir ofta dödad. Det händer även att kvinnorna blir levande begravna tillsammans med sina män, men bara om mannen uttryckt det som en sista önskan.

Majoriteten av de nidländska kvinnorna är hemmafruar och tar hand om barnen samtidigt som de ofta deltar i familjens affärsverksamhet, i den mån familjen har sådan. Man gifter sig tidigt (se ovan), och får i allmänhet sitt första barn något år efter giftermålet.

Förtrycket sträcker sig inte över kasterna. Det är snarare grövre att förolämpa en kvinna än en man från ett högre gishan än ens eget.

DET NIDLÄNDSKA SPRÅKET

I Nidland talar man nidländska. Ursprungligen var det en akrogalisk dialekt som kom över tillsammans med de första nidlänningarna. Sedan har språket förändrats under århundraden av inflytande från joriska språk, främst hynsolgiska då landet länge var en hynsolgisk provins vid namn Lasutyp, och även från barbarspråken. Detta har gjort språket omöjligt att förstå även för en person ifrån Akrogal. Språket talas hårt och bitskt och med mycket 'attack'. En nidlänning kan på sitt eget språk låta aggressiv även om det är välmenande ord som uttalas och betonas helt korrekt.

HANDEL OCH PRODUKTION

NIDLANDS MÖJLIGHETER till handel är ganska begränsade då främlingar inte tillåts sätta sin fot i landet utan särskilt tillstånd. Detta har i sin tur lett till att all handel med utlandet görs på gigantiska flottbasarer som ligger straxt utanför hamnarna. Detta ger en bra överblick över vad som förs in och ut ur landet och smuggling är så gott som omöjlig p.g.a. de hårda säkerhetskraven. Landets största flottbasar ligger utanför handelsstaden Besporho (beskrivs närmare i kapitlet Städerna). Trots att Nidland är ett ganska ogästvänligt land (betraktat ur en vanlig erebers ögon) så är det många länder som handlar med Nidland. Detta beror på att nidlänningarna är kända för att vara goda handelsmän som betalar bra priser om varan är god. Dessutom har de varor som lockar en hel del länder (se nedan).

Produktion och export

Nidland är känt för sina tyger. Främst kanske för det fina sidentyg som görs av de trådar som farethrefjärilens larver spinner, men även för det fina ylletyg som produceras av bönderna och speciellt av högländarna. Dessutom odlar man ypperliga kryddor, vilka är mycket värdefulla i handeln med barbarländerna, men de akrogaliska länderna har själva en god kryddproduktion så där är de mindre eftertraktade. I de nidländska städerna finns även en ypperlig smidestradition och speciellt eftertraktade är de fantastiska arbeten de kan göra i ädelmetaller, men även bruksföremål från Nidland är mycket populära. Man exporterar även ganska mycket obearbetade ädelmetaller. Inkomsten från exporten av ädelmetallerna och smidet finansierar till stor del vapenimporten (se nedan). För eget bruk tillverkar man även en hel del vapen för att rusta den ständigt växande arméen. Dessutom är man så gott som självförsörjande vad det gäller spannmål och animaliska livsmedel.

Import

Nidland importerar kryddor i viss mån från Akrogal, då den egna produktionen inte alltid klarar av att tillfredställa de allra kräsnaste i samhällets topp. Man importerar även byggnadsmaterial i form av timmer från Barbia och dessutom i viss mån avelshästar från Hynsolge. Den viktigaste importen har alltid varit den av vapen och metaller från dvärgarna i Grynnerbergen, men sedan en hynsolgisk adelsman försökte inta en av dvärgarnas bosättningar har dvärgarna stängt in sig och har ingen som helst kontakt med yttervärlden. Detta har lett till att Nidland har tvingats att importera vapen av sämre kvalitet från länderna kring Golwyndas sötvattenshav för att kunna utrusta den ständigt växande armén. Nidland har också en stor import av slavar vilka används av Vicotnik till allmäna byggnads- och gruvarbeten. Importen av slavar sker främst ifrån Soluna och i viss mån från Krun.

Demontraden

Demontraden kallas den handelsväg som används när Nidland gör sina sällsynta affärer med länderna i övriga Ereb. Den går upp i Masevabukten och går sedan hela vägen tills den vid Jordaushur börjar att kallas för Nordtraden. Sedan fortsätter den in i Kopparhavet. Man brukar dock av religiösa skäl undvika att idka handel med de länder som har Den lysande vägens kyrka som statsreligion.

(OBS. Under den tid som den nidländska reningen pågår idkar inte Nidland någon som helst handel med de andra länderna i Ereb utan endast med de övriga kontinenterna)

STÄDERNA

I DET AVSNITT som följer nedan beskrivs Nidlands fem viktigaste städer samt ytterligare en strategiskt sett mycket viktig plats, Demontungans befästning. Tre av städerna, Slaghar, Jalla-jalla och Kaïrleïl, beskrivs mycket översiktligt medan Khaanîkel, Besporho och Demontungan beskrivs mer ingående. Kartor över de tre sistnämnda finns längst bak i den här boken.

Men först några ord om nidländska städer i allmänhet. En nidländsk stad har alltid en kraftig stadsmur och en garnison. Stadens gator brukar vara små och trånga och fyllda av oförklarliga labyrinter av gränder och trappor. Husen är normalt en eller två våningar höga och byggda i vitkalkat tegel eller soltorkad lera som sedan vitmålats. De har i allmänhet platta tak och ibland även en liten innergård. Butiksägarna och hantverkarna brukar oftast sälja sina varor från en lucka som de fäller ned ut mot gatan. Direkt innanför luckan brukar de ha sin verkstad. Detta av den enkla anledningen att de oftast bor och har butik i samma hus. Somliga ställer ut stånd på gatorna för att sälja sina varor vilket i allmänhet gör förvirringen ännu större, och gatorna ännu trängre. Det brukar oftast vara fullt liv och rörelse på stadens gator, från morgon till kväll.

SLAGHAR

Slaghar är Nidlands tredje största stad med sina 4000 innevånare, bara Khaanîkel och Besporho är större. Staden, vilken i likhet med alla andra nidländska städer omges av en hög stadsmur, ligger i utkanten av Atlarslätten omkring en dryg veckas färd från kusten och landets huvudstad. Floden Kharilen delar staden i två delar, Östra och Västra staden.

Östra staden

Den östra delen av staden är ungefär dubbelt så stor till ytan som västra staden, men har trots det ungefär lika många innevånare. Det beror på att den östra staden består till stor del av ganska nybyggda och stora hus av vilka de flesta ägs av de personer i staden som tillhör nimhans eller geshti. Kort sagt är det lite av vad vi skulle kalla för snobbkvarter. Alldeles vid huvudgatan i 'snobbkvarteren' ligger stadsmäster Therins storslagna palats. En del anser det till och med lite för överdådigt för att vara förenligt med läran (se Kuzherismen), men ingen säger någonting. Dessutom ligger de flesta offentliga inrättningarna där vilket gör sitt till.

I östra staden ligger dessutom stadens stolthet, Harthadertemplet. Den läts byggas av en domare vid namn Harthader som tjänstgjorde i staden i slutet av 400-talet. Den är den näst största i hela landet, givetvis efter den i Khaanîkel. Straxt intill Kharilens strand, alldeles i närheten av Domarbron, ligger en park där stadens överklass brukar träffas för att umgås, den är avdelad för nimhans och geshti.

Västra staden

Västra staden däremot är till ganska stora delar förfallen och många av husen är fallfärdiga eller nära att bli det. De delar av staden som är mest förfallna är de som ligger längst ifrån floden. I de övriga delarna, de närmast floden, bor respekterade hantverkare och vanliga borgare.

Västra staden är även hemvist för Slaghars slödder. Slaghar är en av de få nidländska städer där det finns patrask och brottslingar. De domare eller åldermän som har haft hand om staden har helt enkelt inte orkat ta itu med problemet. En del av den västra staden kallas i folkmun för "Sumpen". Sumpen är ett ganska litet område som är som en enda stor labyrint, och där finns Rhenrod (se nedan), Nidlands enda brottssyndikat, samt de flesta av stadens övriga brottslingar. Där finns också en del som kallas för kåkstaden. Det är det område där man försökt bygga bristfälliga, men dock, bostäder av de rester som finns efter redan raserade hus. Bebyggelsen betraktas som olaglig och ungefär en gång i kvartalet kommer stadsvakten förbi och river husen och rensar ut ohyran.

Rhenrod

Detta är det enda brottssyndikat som fortfarande finns i Nidland. Alla de andra har på ett eller annat sätt spårats upp och tillintetgjorts. Den enkla anledningen till att Rhenrod aldrig har avslöjats är att ingen medlem känner till någon högre medlem till namn eller utseende. Till viss del beror det också på att ordningsmakten i Slaghar är ganska dåligt organiserad och fruktansvärt släpphänt. Rhenrod är en ganska liten organisation och sysslar mest med inbrott och även i viss mån rån. I stort sett alla aktioner sker på natten och i den Östra staden. Man stjäl alltså enbart från dem som man inte anser har förtjänat att ha det så bra som de har det. Exakt vart pengarna tar vägen är okänt, men en stor del går till nödhjälp åt de fattiga och de nödställda.

JALLA-JALLA

Tio mil ostsydost om huvudstaden Khaanîkel ligger Jalla-jalla, en av landets mest strikt styrda städer. Den ligger dessutom bara någon mil ifrån Khaanîkelbuktens ljusblå vatten. Jalla-jalla har, precis som Slaghar, en ganska imponerande stadsmur vilken patrulleras av soldater ur stadens garnison under dygnets alla timmar för att garantera stadens 3000 innevånare säkerhet. Garnisonen är inte heller vilken som helst, den består av riddare ur Khüdash-orden då denna har sitt högsäte i staden. De som patrullerar stadsmuren är de nya rekryterna, det ingår i deras plikter utöver att infinna sig på alla lektioner och exerciser. Området som Khüdash-orden har sitt högsäte på är förbjuden mark för stadens övriga innevånare. De är mycket stolta över Khüdash i staden och varje gång nya rekryter utexamineras brukar det hållas stora festligheter till deras ära, den enda gång de får ägna sig åt världsliga nöjen.

Jalla-jalla är känt för att hålla extremt hårt på den klassindelning som påbjudits av Vicotnik. De flesta av samhällsklasserna har sina egna offentliga inrättningar. T.ex. har de alla olika tempel. Till och med en del gator är avdelade för särskilda gishan och naturligtvis har de olika kasterna olika stadsdelar där de lever. Den som inte lyder de förordningar som finns får snabbt stifta bekantskap med stadens hårdhänta och militanta polisstyrka som ser till att minsta lilla förseelse bestraffas på ett korrekt sätt, vilket inte ofta är till fördel för syndaren.

Jalla-jalla är den enda stad som styrs helt av en domare (de medverkar i styret av många städer men oftast tillsammans med en stads- eller rådsmäster). Domaren som styr Jalla-jalla heter Thaden och är ganska ung, bara 45 år.

Det enda området som egentligen är tillgängligt för samtliga stadens innevånare är det område som kallas Basaren. Basaren är de kvarter där de flesta hantverkarna tillverkar och säljer sina varor och i mitten av Basaren ligger stadens Stora Torg. Där förkunnas normalt en gång i veckan vad som har hänt runt om i landet och i staden och om några nya lagar eller skatter har tillkommit. Jalla-jallas basar brukar ha ett extra stort utbud en gång i månaden då hantverkare utifrån landsbygden reser in för att sälja sina varor på Marknaden. Speciellt känd är basaren för att kunna erbjuda hantverk i det ypperliga materialet juvelträd från Hègtals skogar, straxt söder om Jalla-jalla. Juvelträdet är ett mycket hårt träslag som bara kan bearbetas om det smörjs in med en särskild essens (exakt vilken är en yrkeshemlighet).

KAÏRLEÏL

På en bergsknalle på det Ümerhitska höglandet ligger Kaïrleïl, områdets största stad med sina drygt 1500 innevånare. Staden är en mycket viktig stad med tanke på de tillgångar av mineral och ädelmetaller som finns i bergen runt omkring. Av den anledningen är staden kraftigt befäst och det finns alltid en fast garnison på 300 man (inte inräknade i befolkningssiffran) ur den nidländska armén. Dessutom är de flesta av högländarna vapenföra. Allt av värde som utvinns ur berget förvaras under en tid i Kaïrleïl innan det fraktas vidare till Khaanîkel, varför staden anses vara värd att bevaka.

Vad som inte är stort är stadens tempel. Det är i stället vad många nidlänningar skulle kalla för "kränkande litet". Det beror på att högländarna inte är lika extremt gudfruktiga som det övriga folket och därför har fördelat resurserna på ett litet annorlunda sätt.

I staden finns det också ett stort antal vävare som gör tyger av den ull som högländarnas får producerar. Även ullen går sedan på export.

I likhet med de flesta gruvstäder är Kaïrleïl skitig. Speciellt märks det på gatorna eftersom staden saknar ett fungerande avloppssystem. Då staden ligger på en knalle som sluttar ganska kraftigt brukar det mesta samlas nere vid muren förr eller senare och sprida en inte alltför uppskattad odör över området. Husen är mindre än vad som är normalt för en nidländsk stad och staden har inte heller någon större marknad eller liknande, utan i stället litar de på det som kommer ifrån Khaanîkel i samband med den månatliga hämtningen av metaller.

Staden styrs av höglandsklanen Khudur, som alltid har varit den största klanen i området. Deras medlemmar utgör en dryg tredjedel av stadens befolkning. Khudurs överhuvud Ghenar är vid femtio års ålder alltjämt allmänt betraktad som något av en hetsporre och råkar alltid i problem. Men på ett eller annat sätt lyckas han alltid klara sig ur dem.

KHAANÎKEL

Khaanîkel är med sina 18.000 innevånare Nidlands största stad och tillika rikets huvudstad. Den ligger vid Khaanîkelbuktens strand, knappt en kilometer öster om floden Thurgas utlopp och delta. Vid det deltat har en befästning byggts för att hindra att obehöriga personer (utlänningar) seglar upp för floden och in i Nidland. Runt om staden odlas marken mycket effektivt och produktionen av alkhêri, Nidlands vete, är mycket stor. Man odlar även i viss mån rotfrukter och



pandena, en slags brödfrukt med mycket hårt skal som växer på träd.

Khaanîkel är i större mån än andra nidländska städer ett myller av folk och gator och trappor som leder upp och ner. De gator som finns markerade på kartan är endast de största gatorna, utöver dessa finns det ett antal små gränder och liknande. Överallt säljs varor från familjernas hus och tvätt hänger ofta upphängd över gatorna, eller ibland uppspänd på taken då nidländska hus i allmänhet saknar bakgård.

Sedan Vicotniks ankomst har staden till stora delar byggts om. De tempel som var helgade åt de hynsolgska gudarna har röjts undan och ersatts med kuzherismens tempel. Stadens försvarsverk har givetvis bättrats på avsevärt.

Nedan följer beskrivningar av de platser som finns utmärkta på kartan, och tillsammans med dem en beskrivning av de element i staden som är intressanta. *(Exempel hamn-handel).*

1. Kashtertemplet

Kashter betyder själen på nidländska och Kashtertemplet är på sätt och vis kuzherismens själ. Det är den ursprungliga och gigantiska kyrka som byggts för att hedra guden och hans profet. Byggnaden ligger i en avskild del av Khaanîkel omgärdad av en hög mur. (Muren är dock inte tillnärmelsevis lika hög som Kashterkupolen, vilken når en höjd av 150 meter på sin högsta punkt). Ingången till tempelområdet vaktas noga av riddare ur Khüdash-orden för att inga 'otrogna hundar', eller personer som inte är iklädda ceremoniella kläder skall smita in på området. Området har även en alldeles egen stadsport som även den bevakas av Khüdashriddare. Vem som helst äger inte rätt att träda in i Kashter, det får endast de som tillhör dhilmunkasten eller högre (alltså inte shulgi och slavar).

Innanför ingången står en stor bössa i form av en bronsstaty av en präst, i vilken det är brukligt att lägga ett kopparmynt när man går in i kyrkan. Själva förskeppet är mycket långt och hela templet är rikligt utsmyckat med diverse konst. Bl.a. finns det ett flertal målningar och skulpturer som föreställer händelser ur Kabbelhan (kuzherismens heliga skrift, se Kuzherismen). Exempelvis visas flykten från Akrogal på en 10x10 meter stor målning. De två skulpturerna som är mest kända är de som på var sin sida flankerar högaltaret varifrån ärkeprästen brukar utföra särskilt högtidliga ceremonier. Den ena av dem föreställer den förste profeten Efrian hängandes upp och ner i bojor på Harternikths stadsportar och den andra föreställer Vicotnik själv som höjer sina händer mot himlen och av Kuzher mottar Tasparha-rullarna. Båda två är belagda med skinande bladguld. Längre in i kyrkan finns nedgången till det som kallas Själens själ, det innersta rummet där Tasparha-rullarna och Pathark, de två heligaste artefakterna, förvaras (se Kuzherismen). Det finns även i Själens själ en dold teleportationsport som för användaren till Vicotniks palats i Den förbjudna staden. Dessutom finns det en port som för användaren till Labraatriet (se det kapitlet). För användande av endera porten måste rätt magiska ord uttalas. Sker så icke attackeras användaren av en BLIXT E10.

2. Stora Torget/Vicotniks torg

Detta är den största öppna platsen i Khaanîkel. Vicotniks torg är en populär plats om man skall träffas inför kvällens fortsatta aktiviteter. Mitt på torget står en tjugo meter hög staty föreställande Storkejsaren av Nidland, Vicotnik. Statyn betraktas av stadens innevånare närmast som helig.

3. Vicotniks palats/Den förbjudna staden

I östra Khaanîkel ligger det område som kallas för Den förbjudna staden, ett område där vanliga dödliga normalt aldrig sätter sin fot. Det är det område där Vicotnik och hans hantlangare bor. Den förbjudna staden är den finaste och samtidigt mest förvirrande delen av Khaanîkel. Den består av tre delar; Yttre staden, Inre staden och Porten.

Den yttre staden består till stor del av förläggningar för de militära elitstyrkor som ansvarar för Vicotniks säkerhet. Dessutom finns det bostäder för andra

personer som är i Vicotniks tjänst. Genom hela yttre staden löper en stor gata som leder fram till den port som man måste passera för att nå den inre staden. Den överbryggas på flera ställen av broar, för i Den förbjudna staden har byggnaderna många våningar och somliga av gatorna går en eller flera våningar över marknivå. Yttre staden är ganska välbevakad och patrulleras av styrkor tillhörande Mizboallahs bevakningssektion (se Militärmakten). Porten in till yttre staden är ständigt bevakad av styrkor ur armén, och ingen som inte kan uppvisa sitt personliga pass får passera.

I den inre delen av Den förbjudna staden ligger Vicotniks palats som reser sig högt över samtliga andra byggnader i Khaanîkel, och med tanke på Kashtertemplet så säger det inte så lite om palatsets storlek. Palatset är byggt nästan uteslutande i svart och dess tinnar och torn är belagda med bladguld och silver vilket gör att det blänker vid de tillfällen som solen lyser på det. Palatset består av flera delar. Dels finns Vicotniks privata torn som reser sig högt upp i mitten av palatset och dels finns den inre cirkeln av rum och sviter där domarna och disciplarna bor när de är på besök i Khaanîkel. Att försöka hitta inne i palatset är i stort sett omöjligt om man inte kan det utan och innan. Överallt dyker nya trappor och broar upp och det verkar inte vara byggt med någonting liknande logik i tankarna. Det finns även en stor plats för flygödlor. Från Vicotniks inre avdelningar finns det en väg som leder direkt ned i Labraatriet, Vicotniks och disciplarnas experimentkammare (se separat avsnitt senare i boken). Den är givetvis skyddad med ett antal skyddsbesvärjelser. I de inre delarna av palatset finns det inga människor, förutom disciplar och domare som avlägger en visit. Palatsets inre befolkas i stället av whrithagerna, Vicotniks livvakt, ett antal demoniska tjänare samt Vicotnik själv. De demoniska tjänarna kallas för Kuzhers änglar av folket. En plats i palatset som är omtalad är Ärans sal där Vicotnik placerar statyer av de personer som han anser har gjort något bra, och utmärkt sig särskilt. Salen är mycket stor och pelare sträcker sig upp mot taket i ett helt asymmetriskt mönster. Det är en mycket stor ära att få en staty av sig själv placerad i Ärans sal och personer som finns där som statyer är exempelvis Achatoth och Echotun.

Porten är den del av staden som vetter ut mot landet Nidland. Det är så att säga Vicotniks och hans hejdukars privata stadsport. Den bevakas av elitsoldater ur Vicotniks armé.

4. Hamnen

Hamnområdet är mycket stort och längs kajerna ligger ett flertal stora lager för de varor som skall föras ut ur landet för vidare handel med Akrogal och Erebs nordliga länder. Dessutom finns det ganska många mindre värdshus där man kan inackordera sig om man är i området tillfälligt. Hamnbassängen är ganska stor men trots det något igenslammad då stadens kloaksystem rinner ut i hamnen. Hamnen avgränsas från Khaanîkelbuktens vatten av en mur som är byggd på ett antal öar som ligger vid inloppet. I muren finns det sedan stora gallerportar vilka öppnas efter det att skeppens last och besättning kontrollerats mycket noggrant av tulltjänstemännen.

5. Tempel

Runt om i staden ligger ett flertal mindre tempel som används av den del av befolkningen som inte har tillträde till eller inte kommer in i Kashter p.g.a. utrymmes- eller pengabrist.

6. Domstol

Ungefär mitt i Khaanîkel ligger stadens domstol. Domstolen är en avlång byggnad som till sin konstruktion påminner om en mindre variant av Kashter. Upp till huvudingången, ovanför vilken det står "Rättvisans boning", leder en bred men ganska kort trappa. I domstolen finns det ett mindre antal cellplatser där man kan hålla brottslingarna mellan rättegångar (vilket oftast inte behövs). Det finns tre stora salar där rättegångar genomförs, de andra delarna av domstolen utgörs av domarnas bostäder. Det är tillåtet för allmänheten att beskåda rättegångarna.

7. Mörkerakademin

I denna avskilda del av Khaanîkel ligger Mörkerakademin innanför höga murar. Det är här som de blivande domarna och disciplarna lärs upp inför sin framtida gärning. Akademiområdet är ganska stort. I mitten ligger själva Akademin och runt om den ligger de studerandes bostäder och dessutom en avdelning för de få utländska lärare och för de inhemska lärare som inte bor i Den förbjudna staden. I Akademibyggnaden finns alla lärosalarna och experimentrummen och dessutom en nedgång som leder in i novisernas del av Labraatriet (se separat avsnitt längre fram). Ingången till akademiområdet vaktas av trupper ur elitgardet och Mizboallah.

8. Slummen

I närheten av hamnens norra kvarter ligger det som betraktas som stadens slumkvarter. Det är här det går att hitta busar och ficktjuvar, även fast det inte finns särskilt många av dem. Kvarteren är inte alls särskilt nedslummade om man jämför exempelvis med Västra staden i Slaghar (se ovan), i själva verket är standarden ganska hög. Vicotnik har hela tiden varit mån om att staden skall se bra ut och att dess innevånare skall leva ett någorlunda drägligt liv eftersom han tjänar på det. Befolkningen i dessa kvarter är till största delen shulgi.

9. Prästernas stad

Utanför de murar som omger Kashtertemplet ligger prästernas stadsdel, även den avskärmad från den

övriga staden med en hög mur vars portar vaktas av riddare ur Khüdash-orden. Dessa kvarter tillhör stadens finaste, nästan mer välskötta en de som ligger inne i Den förbjudna staden. Tillträde till prästsstaden ges bara om man tillhör prästerskapet eller ett högre gishan.

10. Nimhans kvarter

Detta är en avskild del av staden där stadens s.k. överklass bor. De tillhör handels- eller de tidigare härskarsläkterna och har därför gott om pengar. De har byggt in sina kvarter för att undvika att beblandas med de ovärdiga som tillhör de lägre kasten. Det stora palatset som ligger i mitten av den här stadsdelen tillhör inte någon särskild släkt utan är frukten av ett samarbete mellan samtliga släkter. Det kallas för Umgängespalatset och i det finns det stora salonger, konstgjorda trädgårdar och liknande för att den icke-arbetande överklassen skall kunna roa sig.

11. Kåkstadsbebyggelse

Utanför stadsportarna har det växt upp små kåkstäder där de riktigt fattiga bor, eller personer som vill flytta in till Khaanîkel men inte får plats i staden. Utanför porten till Den förbjudna staden finns det ingen kåkstadsbebyggelse, men däremot utanför porten till Kashter. Dess befolkning består till stor del av vallfärdande nidlänningar som vill besöka det tempel som betraktas som allra heligast i hela Nidland. Det händer ibland att man river kåkstäderna och sätter dess innevånare i tvångsarbete så att de gör någon nytta.

12. Mizboallahs högkvarter

Ner mot hamnkvarteren ligger ett stort men trots det ganska anspråkslöst hus som är hem för Mizboallah, den nidländska underrättelsetjänsten. I de delar av huset som ligger ovan jord finns mest lokaler som verkar vara kontoret för något handelshus, vilket är just det intryck man önskar ge allmänheten. Huset är byggt i två våningar och har sparsamt med fönster. I de många källarvåningar som finns utbildar man ständigt nya medlemmar till organisationen. Huset står dessutom i kontakt med kloakerna vilket gör att dess medlemmar kan röra sig i staden utan att synas.

13. Marknadskvarteren

Runt Vicotniks torg ligger vad man kallar marknadskvarteren där de flesta av stadens hantverkare bor och verkar. Här kan man hitta bra nidländskt hantverk till låga priser. Ibland kan det vara svårt att orientera sig bland alla stånd och butiker som finns.

14. Arbetscentrum

Härifrån organiseras tvångsarbeten och liknande. Hit kan man som arbetslös komma för att ställa sig i arméns tjänst eller för att jobba på något byggnadsverk som uppförs på Vicotniks initiativ. Detta är en av de funktioner som har gjort att de lägre klasserna har fått möjlighet att hävda sig.

15. Kvartershäkten

Vid dessa häkten finns det alltid en bemanning på minst tio man ur den lokala polisstyrkan. De hanterar alla saker som har med fridstörande saker i de delar av staden som är befolkade med 'vanligt folk'.

16. Större häkten

Bemanning på 20-30 man.

17. Fängelse

Detta är stadens fängelse som omges av två höga murar. Hamnar man innanför de murarna kommer man inte ut igen, sägs det. Det är oftast sant. Man får ruttna i fängelset eller bli försökskanin i Labraatriet. Det finns en gång från fängelset till Labraatriet. Fängelsets högste chef heter Jakhulen Trah.

18. Stadsport

Stadsportar finns det i tre riktningar; norr, söder och sydost. Portarna är hårt bevakade och man måste erlägga en avgift om två silvermynt för att komma in i staden om man inte är medborgare i staden, vilket i så fall visas genom en metallbricka. Förfalskning eller utlåning av sådana brickor bestraffas med straffarbete.

19. Stadsmur

Hela staden omges av en femton meter hög stadsmur i vilken det finns torn ungefär varje hundra meter. Muren patrulleras dag och natt av medlemmar ur stadsvakten och armén.

DEMONTUNGAN

Det enda som förbinder kontinenterna Akrogal och Ereb med varandra är den landremsa som kallas för Demontungan. Demontungans bergspass är befäst på bägge sidor. På ena sidan hålls det av nidländska styrkor och på andra sidan av kalmurriska styrkor. Under Demontungan forsar vattnet från Golwyndas sötvattenshav fram och sprutar sedan ut i Masevabukten. På båda sidor är berget format som ett ondskefullt ansikte. På sidan som vetter mot Masevabukten har ansiktet manliga drag och på sidan som vetter mot Golwyndas sötvattenshav har det kvinnliga drag. Vattnet forsar ut genom munnen på det manliga ansiktet i en bred stråle. De primitiva stammarna som fortfarande finns på den akrogalska sidan dyrkar ansiktet som den tvekönade guden Okasu och benämningen "Demontungan" används både om stenbron över vattnet och om vattnet som forsar ur 'gudens' mun. Demontungan beskrivs nedan ganska utförligt. Kartor finns längst bak i boken.

ÖVERSIKTSKARTAN

1. **Den nidländska befästningen.** Beskrivs mer ingående nedan.
2. **Neutralt område.** Mellan de båda befästningar finns det ett område som betraktas som ingenmansland. Inget av länderna gör anspråk på detta område.
3. **Akrogalska befästningen.** På Akrogals sida om Demontungan har man låtit bygga sina befästningsverk i form av två murar som inringar en sammansatt barfred. Befästningsverket är för tillfället under Kalmurris kontroll, men Furgia gör ansatser att försöka erövra befästningen.
4. **Utflödet.** Här sprutar vattnet ut genom demonansiktets mun ned mot Masevabukten.
5. **Inloppet.** Här rinner vattnet från Golwyndas sötvattenshav in under Demontungan.
6. **Furgiska härläger.** En bit nedanför Demontungan har Furgia börjat samla sina trupper för att gå till angrepp mot den akrogaliska befästningen som är i kalmurrisk ägo. Styrkorna består till största delen av stolta riddare på vita springare och deras pager. Man har även ett ganska starkt infanteri.

DEN NIDLÄNDSKA BEFÄSTNINGEN (ÖVERSIKT)

1. **Överbefälhavarens torn.** Detta torn är avsett för den nidländske överbefälhavaren och hans personliga vaktstyrkor. Porten in till tornområdet bevakas av befälhavarens personliga livvakt. Det är tänkt att man skall kunna dra sig tillbaka hit för att försvara sig om borgen utanför skulle intas av fienden. Beskrivs utförligt nedan.
2. **Porthus.** Detta är det porthus som vetter mot Akrogal. Porthuset har stora järnbeslagna dörrar och tredubbla fällgaller. Möjligheter till att hälla kokande olja och dylika trevligheter på fienden finns. Normalt är det kraftigt bemannat.
3. **Porthus.** Samma som ovan, men det vetter mot hemlandet Nidland.
4. **Torn.** Detta torn används som arrest om de som finns i befälhavarens torn (1) fylls.
5. **Förläggningar.** I dessa tre långa och låga stenhus bor de soldater som bemannar befästningen. De sover på halmmadrasser och har filtar. Sina tillhörigheter har de i en liten säck eller kista.
6. **Stallar.** I det här stallet förvaras de hästar som finns i befästningen. De sköts om av tre stallpojkar som sover i förläggningarna tillsammans med soldaterna.
7. **Matsal.** Här tillagas och utdelas den mat som mannarna äter av kocken och hans medarbetare. De sover tillsammans med soldaterna.
8. **Muren.** Muren är 15 meter hög och tjock så att det räcker.
9. **Lagerbyggnad.** I detta lager förvaras mat, vapen, rustningar, och allt annat som kan behövas på en plats som denna.
10. **Officerarnas förläggning.** I detta något mindre hus har de officerare som finns vid Demontungan sin bostad. De har det något lyxigare än de vanliga soldaterna. Exempelvis har de riktiga sängar.

BEFÄLHAVARENS TORN

Bottenvåningen

1. **Porten.** Dubbla portar. En på insidan och en på utsidan och dessutom dubbla fällgaller.
2. **Vaktrum.** I det här rummet, som är möblerat med ett bord och några stolar, finns i allmänhet minst fyra vakter, ibland fler. De försöker ofta fördriva tiden på ett eller annat inte alltför högljutt sätt. Härifrån sköts fällgallren.
3. **Vapenförråd.** Här förvaras den nidländska arméns standardvapen, shimshar, spjut, sköld och båge. Alla finns i ett tjugotal exemplar.
4. **Innergård.** Rummet är ganska stort och har kullerstensbelagt golv. Taket är något välvt.
5. **Vaktrum/sovsal.** Ett rum på vars golv ett antal halmmadrasser ligger utspridda. På dessa ligger i allmänhet några soldater och vilar sig eller sover. De soldater som befinner sig här byter nämligen av dem i det andra vaktrummet (2) var fjärde timme. Det finns tre skift stationerade i tornet.
6. **Arrest.** Dessa tre celler ligger vägg i vägg med vakternas sovsal vilket gör att de är under ständig bevakning. Hit förs man om man bryter mot någon förordning eller liknande, vilket emellertid inte händer särskilt ofta.
7. **Stallar.** I dessa finns det plats för fem hästar, varav två är befälhavarens. De övriga är officerarnas, eller någon eminent gästs.
8. **Exercishall.** I hallen finns det möjlighet att med hjälp av olika redskap träna styrka, vighet, snabbhet och vapenskicklighet. Den används flitigt av befälhavaren och officerarna samt vissa priviligierade soldater.

Övervåningen

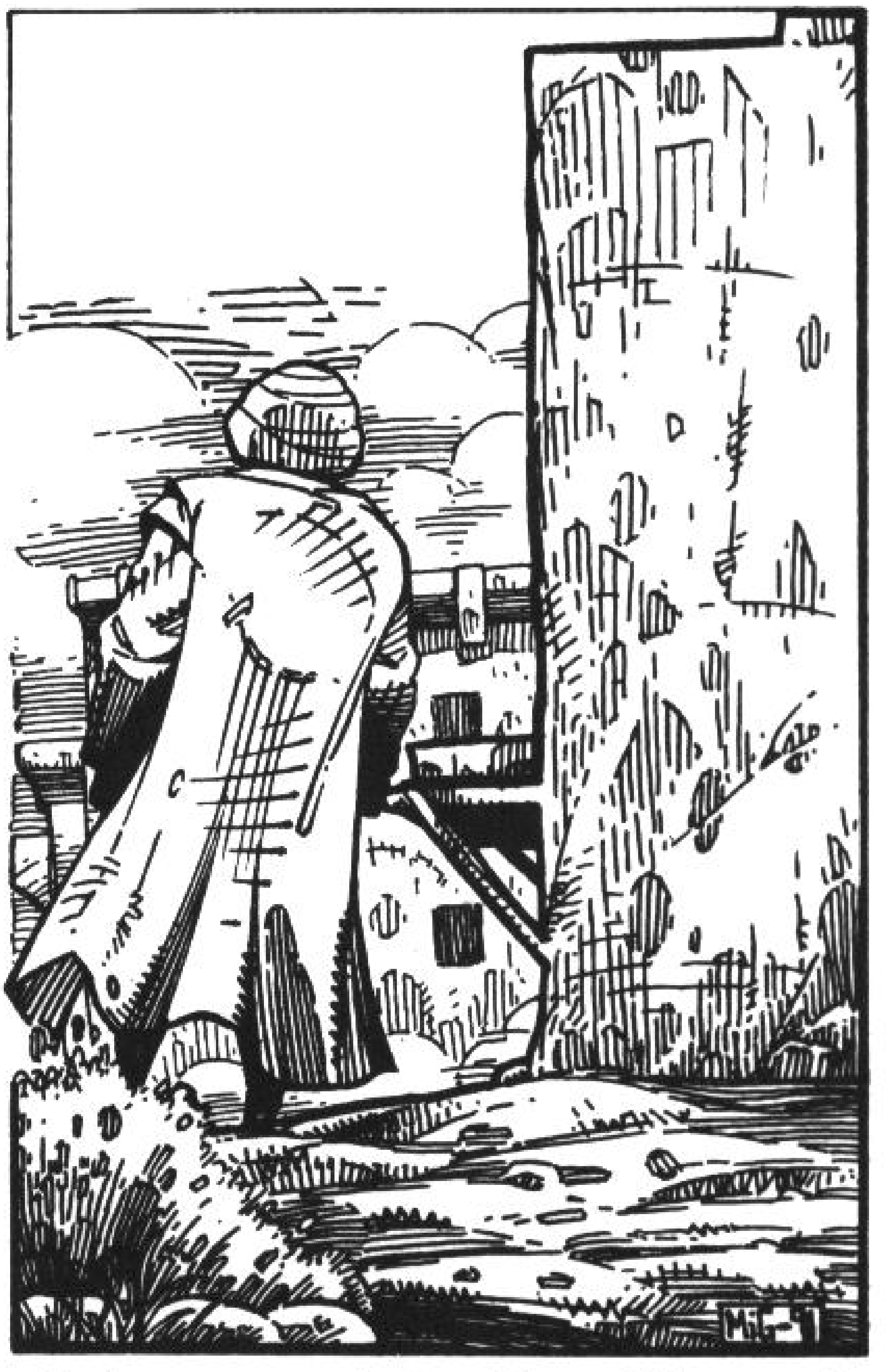
1. **Hall.** Trappan från undervåningen leder upp här och fortsätter vidare uppåt.
2. **Gillessal.** En halvcirkelformad sal som är ganska stor. I rummet står ett långbord med ett stort antal stolar runt och i taket hänger stora ljuskronor av någorlunda god kvalitet. Här äter man när man har gäster eller vid andra festliga tillfällen.
3. **Kök.** Ett helt vanligt kök i vilket officerarnas och befälhavarens mat tillagas. Alla vanlig köksattiraljer står att finna, bara man letar.

4. **Mat- och dryckesförråd.** Här förvaras mat och dryck av ganska god kvalitet. Det nidländska vinet är dock inte direkt femstjärnigt, snarare ett- eller tvåstjärnigt.
5. **Linne- och bestickförråd.** Precis vad det låter som. Allt av hyfsad kvalitet.
6. **Matsal.** Ett tårtbitsformat rum. I rummets mitt står ett långbord och runt det några stolar. Ibland används rummet som sovsal, exempelvis om en stor grupp personer gästar befästningen. I vanliga fall äter officerarna och befälhavaren här.
7. **Gästsovrum.** Ett litet rum med säng, nattduksbord och ett litet skrivbord framför vilket det står en stol. På skrivbordet står det en ljusstake. Här sover lite eminentare gäster, i de fall sådana dyker upp.
8. **Avträde.** Privat avträde för överbefälhavare Ghutrün. Torrdass-tricket.
9. **Arbetsrum.** Ett stort skrivbord står i mitten av rummet och bakom det en karmstol. På skrivbordet ligger alla Ghutrüns papper lite huller om buller. Framför skrivbordet står två stolar och i bortre hörnet står ett litet skåp med ett par flaskor vin och en bägare i. På väggen hänger ett inramat brev i vilket Vicotnik personligen tackar Ghutrün för hans insatser för Nidland.
10. **Sovrum.** Ett sparsamt inrett sovrum med säng, byrå, nattduksbord och en stol. Under sängen står för den nyfikne en kista. Tornet fortsätter sedan ytterligare tre våningar, fast det blir smalare och har endast ett rum per våning varifrån man kan beskjuta eventuella inkräktare på området.

BESPORHO

Besporho är Nidlands näst folkrikaste stad med sina 6000 innevånare. I staden pågår ofta en livlig kommers och alla handelskaravaner från de inre delarna av landet kommer hit för att handla med de utlänningar som ankrar upp utanför staden. Därför finns det mest kompletta utbudet av varor i hela Nidland just här i Besporho. Besporho ligger ett tiotal mil väster om Demontungan (se nedan) i allra östligaste Nidland.

Staden betraktas som helig av kuzherismens bekännare, då den anses vara tvillingstad till Harternikth, nidlänningarnas första egentliga huvudstad. Där hängdes profeten Efrian upp på stadens portar av befolkningen och därför anses staden också vara syndig. Som medborgare av Besporho stad måste man en gång i månaden offra en tiondel av vad man förtjänat till kyrkan och dessutom måste man rena sig genom att fasta i fyra dagar. Eftersom fastan alltid ligger de fyra sista dagarna i månaden brukar det således sällan finnas något rikt utbud på matvarumarknaden under de dagarna. Tavernor och liknande (de få som finns) brukar också ha stängt under dessa dagar.



Staden styrs av stadsmäster Ghartü Thê, en medelålders man i vad han kallar för sina bästa år. Thê är djupt religiös och kontrollerar ständigt att alla de regler som är uppsatta följs, man skall vara rättfärdig i kuzherismens namn. Ordningsmakten är mycket sträng vad det gäller brott mot exempelvis fastan. En person som bryter mot fastan betraktas som syndare och kättare och avrättas omedelbart på Efrians torg **(15)**. Stadens gator patrulleras ständigt av grupper om fem stadsvakter. Bevakningen är något mindre under nätterna än på dagarna.

För tillfället ligger en ganska stor nidländsk styrka på totalt 5000 man förlagd utanför staden då man fruktar att det skulle kunna komma ett anfall utifrån. Dessutom ligger en ganska stor del av Golwyndaflottan (se Militärmakten) utanför staden. En beskrivning av stadens intressantare platser följer nedan.

1. **Tullkontoret.** På en ö i hamnbassängen ligger Besporhos tullkontor. Här arbetar alltid ett antal personer med att bokföra vad som förs in i och ut ur landet. Tullkontoret är tre våningar högt och har även i källaren ett par celler om man skulle vilja förvara någon smugglare under en kortare tid.
2. **Stadsmästarpalatset.** I stadens norra delar ligger det förhållandevis blygsamma palatset som bebos av

stadsmäster Thê. Palatset är byggt i tre våningar och har ett mindre antal lökformade kupoler, givetvis beklädda med guld och silver. Palatset bevakas av palatsvakten, vilken består av soldater som valts ut från garnisonen för detta ändamål. De bor i de hus som ligger intill väggarna tillsammans med delar av tjänstefolket. Framför palatset ligger den s.k. Palatsplatsen där det oftast finns ett antal marknadsstånd.

3. **Garnison.** Här ligger stadens garnison förlagd. Det är en stor borg och några mindre byggnader. Borgen har dubbla murar. Avskild från resten av garnisonen med en mur ligger arresten dit man för olydiga soldater. Den existerar dock mest i avskräckande syfte då hela styrkan är obrottsligt lojal mot Vicotnik. Totalt håller garnisonen för tillfället omkring 1000 man p.g.a. oron för attack utifrån. De har slagit upp ett antal tält på den yttre borggården för att få plats. Normalt håller garnisonen 400 man.

4. **Fängelse.** Stadens fängelse och tillika högkvarter för ordningsmakten. Rymmer ett antal celler. Det finns alltid runt 30 stadsvakter här.

5. **Tempel.** Stadens minsta tempel ligger i hamnkvarteren, precis vid Hamntorget. Den besöks mest av innevånarna i området och av dem som kommer med skepp utifrån.

6. **Basarkvarteren.** I dessa kvarter pågår den livligaste handeln. Det är här alla små importörer har sina kontor och affärslokaler och redan här säljs väldigt mycket av det som inköps på flottbasaren (7). Gatorna är fler och trängre än på andra platser i staden.

7. **Flottbasaren.** Utanför hamninloppet ligger ett stort antal flottar. På dessa flottar sker all handel som staden gör med främmande länder eftersom utlänningar inte får vistas i Nidland. Handelsskeppen ankrar upp en bit längre ut och sedan förs varorna in till basaren med mindre båtar. Allt övervakas av den nidländska tullen.

8. **Stortemplet.** Det här är stadens största tempel, men den är inte i närheten av den storlek som Kashtertemplet i Khaanîkel har. I templet förvaras en av kuzherismens heligaste artefakter, Efrians bojor (se Kuzherismen). Varje år tas de ut och sätts upp på stadsporten.

9. **Rikemanskvarteren.** I garnisonens närhet ligger stadens rikemanskvarter där de som tillhör nimhans bor. Det händer att det dyker upp tiggare här, som snabbt i enlighet med lagen tvångsrekryteras till armén.

10. **Slumkvarteren.** Stadens fattigare kvarter där de flesta shulgi bor. De ligger i östra staden och det finns ett antal mindre gränder och liknande.

11. **Präststaden.** I det här området bor stadens prästerskap i nära anslutning till templet.

12. **Stadsportar.** Stadens stadsportar stängs efter det att solen gått ned eller senast klockan sju. De bevakas av stadsvakten eller av personer ur stadens garnison. Efter det att portarna stängts öppnas de endast i extrema nödfall eller om exempelvis en domare eller discipel fordrar det.

13. **Stadsmuren.** Muren är tolv meter hög och patrulleras av soldater ur stadens garnison dag som natt.

14. **Hamnen.** I hamnkvarteren ligger det några mindre tavernor och värdshus för de nidlänningar som besöker staden. För tillfället ligger ett antal krigsskepp i hamnen och utanför staden. Vid hamninloppet ligger ett antal kraftiga kättingar en bra bit under vattenytan. Dessa kan sedan snabbt dras upp så att de ligger precis i vattenlinjen och spärrar hamninloppet.

15. **Efrians torg.** Stadens största torg är helgat åt profeten Efrian och det finns en staty föreställande honom på torgets mitt.

STATSSKICK OCH STYRELSE

NIDLAND ÄR EN utstuderad diktatur där Vicotnik styr med järnhand. Hans auktoritet är total, och ingen kan ifrågasätta hans handlande, inte ens om han handlar direkt emot vad kuzherismen lär. I ett sånt läge ändrar han bara Kabbelhans skrift och hävdar att personen som opponerat sig är en kättare, varpå denne straffas därefter. Det händer emellertid nästan aldrig att någon ifrågasätter det Vicotnik säger. Detta beror på att nidlänningarna ser honom som en god ledare och i deras ögon är han rättvis man som i stort sett inte kan göra några som helst misstag. Att påstå något annat betraktas nästan som kätteri. För att nå denna position har han vidtagit ett antal åtgärder för att folket skall följa honom i alla väder.

- Han har lyft upp de människor som funnits på samhällets botten (shulgi) och sett till att ge även dem en möjlighet till ett bättre och drägligare liv och dessutom givit dem rättigheter som de inte hade tidigare. Allt detta för att de skall kunna bli dugliga soldater och på så vis kunna hjälpa honom att bli herre över Altor. Detta har försatt vissa i tacksamhetsskuld till Vicotnik för att han har 'räddat dem från undergång'. Detta gör att de gärna kämpar för honom och sin tro för att betala tillbaka 'skulden'.
- Han har också med hjälp av sina hårda lagar och mörkermagins förmåga att läsa folks tankar visat för folket att han är en god och rättvis ledare som straffar de skyldiga och låter de oskyldiga gå fria.
- Slutligen har han genom kuzherismens läror fått folket att se upp till honom som om han nästan hade gudomlig status vilket ger dem ännu större anledning att följa honom och dessutom betydligt större respekt. De vill verkligen inte svika en sjunde gång och på så sätt framkalla Kuzhers förbannelse.

STYRELSE

Till sin hjälp i sin maktutövning har Vicotnik ett antal medhjälpare som övervakar folket och vidarebefordrar Ärkemagikern och Storkejsarens beslut till dem. Närmast under sig har Vicotnik tjugo lärjungar som alla är väl invigda i mörkermagins mysterier, men inte i närheten av sin läromästares kunskaper. Dessa benämns i vardagligt tal domarna eller Vicotniks ögon. Anledningen till att de kallas domarna är att det är de som avgör vem som är skyldig och vem som är oskyldig genom sin tankeläsning. Domarna finns utspridda en och en eller två och två i Nidlands större städer men i huvudstaden Khaanîkel finns det fem stycken. Nu i krigstider händer det dock att en del av domarna lämnar Nidland för att stå armén till tjänst med sina krafter och sitt kunnande.

Närmast under domarna finns disciplarna vilka normalt är mellan femtio och etthundra unga män som studerar mörkermagins innersta hemligheter och satsar på en kommande karriär som domare. Nu, i krigstider, har Vicotnik dock under ett antal år låtit utbilda fler mörkermagiker lite halvt om halvt för att kunna använda dem som tankeläsare och befälhavare för mindre styrkor. En del av disciplarna har även tjänster som liknar domarnas ute på landsbygden i mer tätbefolkade områden. De brukar även fungera som skatteindrivare ute på landsbygden. I städerna behövs ingen indrivning, där kommer folk pliktskyldigt till skattekontoret med sina pengar för att stötta landet och sin tro. (En närmare beskrivning av intagningsprov och liknande finns i kapitlet om Mörkermagin).

Varje mindre stad eller by har en åldersmäster som sköter alla officiella affärer. Ofta gör han det tillsammans med den lokale prästen, om någon sådan finns. Åldersmästern är, som man hör på namnet, oftast byns äldste man vilket dels beror på att han känner de flesta i byn, har mycket erfarenhet och dessutom så är det inte en så stor förlust om han skulle råka trassla till det... Som åldersmäster har han också officiell beslutanderätt över samhällets befolkning, men vanligen har han ett råd bestående av byns eller stadens mest framstående män till sin hjälp. Vilka metoder han använder för att driva igenom sina beslut är egalt så länge de inte bryter mot Ärkemagikerns lagar.

Det är inte på alla platser man har åldersmästare. Hos högländarna och nomaderna i Kabsahs sandöken sköts det arbetet av stam- eller klanöverhuvudet.

En gång om året kallar Vicotnik alla klanöverhuvuden och åldersmästare till ett stort möte där han förkunnar alla de nya lagar, alla ändringar och skärpningar av lagar som skall göras under året samt skattehöjningar och liknande. Mötet kallas *Deka Kashander* (Den stora samlingen). Vicotnik har rätt att vid behov inkalla extra möten, vilket i och för sig inte är särskilt aktuellt nu i krigstider.

DOMSTOLAR OCH ORDNINGSMAKT

Nidland har en officiell ordningsmakt som organiseras separat för varje stad. Polisen eller stadsvakten, vilka brukar kallas för Hunhgan, leds officiellt av stadens ålderman, men han är oftast så gott som till hundra procent kontrollerad av Mizboallah, militärens underrättelsetjänst (beskrivs närmare i avsnittet om Militärmakten). De är normalt utrustade med läderrustningar och batonger, men för ingripanden i större storleks-

ordningar finns det tillgång till kroksablar, spjut, sköldar och andra lite mer utstuderade farligheter.

Bevakningen av allmänna platser är mycket hård och det finns alltid ett flertal mindre häkten och stationer för kvarterspoliserna som ständigt patrullerar gatorna i städerna. Polisen är de enda som har tillåtelse att ställa sig över kastsystemet och ingripa mot personer som tillhör ett högre gishan än de själva och de kan på intet sätt straffas för det, vilket de utnyttjar i största möjliga mån.

Domarna och prästerna har en nästan total rättslig immunitet när det gäller kontakter med de lägre sociala klasserna, men de har fortfarande ingen som helst rätt att exempelvis stjäla eller döda, annat än om det beordrats av Vicotnik. Om det är Vicotniks order är allt tillåtet. Dessutom händer det att Vicotnik själv går in och skipar rättvisa om någon av domarna skulle börja göra icke önskvärda handlingar.

Om man blir häktad brukar det ta en ganska kort tid innan man får sin sak prövad i domstol. En rättegång går vanligen snabbt och brukar vara över inom loppet av tio minuter (så tillvida det inte är väldigt många inblandade som skall redogöra för sin sak). Målsägande förklarar först situationen för domaren och sedan får den anklagade berätta sin version av saken. Sedan avläser domaren snabbt samtliga inblandades sinnen och förklarar vem som är oskyldig och vem som är brottsling. (För civilrättsliga mål finns en bok som är hela åttahundra kapitel lång, med prejudikatsdomar. Boken kallas vanligtvis De åttahundra stegen).

Nedan följer några utdrag ur de lagar som gäller i Nidland åtföljda av straffet för det aktuella brottet inom snedstreck. På de platser där det står Labraatriet innebär det att man sätts i fängelsets i Khaanîkel djupaste hålor varifrån man snart försvinner. Gemene man känner inte till Labraatriets existens.

- Det är strängt förbjudet för icke nidlänningar att vistas på nidländsk mark. (Särskilt tillstånd kan dock fås av Vicotnik personligen, men då blir man hela tiden noggrant iakttagen av underrättelsetjänsten och det ges inte heller om man inte har en godtagbar anledning till att besöka landet, exempelvis affärer. Dessutom blir man innan man blir insläppt i landet undersökt av en discipel eller domare så man kan inte komma in i landet med spionavsikter den här vägen). ***/Bestraffas med straffarbete i ett år per olovlig dag, samt böter om 100 gm per dag (har man inga pengar upprepas arbetsstraffet)./***
- Det är förbjudet att bevista helig plats utan ceremoniella kläder eller med skor eller att på annat sätt vanhelga Kuzher och hans profet. ***/Labraatriet/***
- Det är förbjudet att utöva någon form av magi i Nidland (Ärkemagikern och hans lärjungar givetvis undantagna). ***/Labraatriet/***
- Det är förbjudet att till Nidland införa varor utan att för dessa betala tull (smuggling på normal svenska). ***/Konfiskering av varorna samt straffarbete i antal dagar motsvarande varornas värde i silvermynt/***
- Det är förbjudet att dräpa eller mörda trogna nidlänningar. (Däremot är det fritt fram att slå ihjäl någon som opponerar sig mot Kuzhers lära eller Vicotnik). ***/Labraatriet/***
- Det är förbjudet att predika eller bekänna sig till någon annan lära än Kuzhers. ***/Labraatriet/***
- Det är förbjudet att på något sätt medvetet felaktigt anklaga någon så att denne ställs inför domstol. ***/Bot till den felaktigt anklagande med 25% av ens egna tillgångar/***
- Det är förbjudet att stjäla nidlännings egendom. ***/ Straffarbete i ett antal dagar motsvarande stöldgodsets värde i silvermynt/***
- Det är förbjudet att beträda plats till vilken man inte har rättighet (exempelvis om man tillhör ett lägre gishan än det platsen är avsedd för). ***/Spöstraff/***
- Det är förbjudet att tigga. ***/Tvångsrekrytering till armén/***
- Det är förbjudet att för nidlänning att utan särskilt tillstånd utfärdat av Vicotnik eller någon discipel lämna landet. (Tillstånd ges om det rör sig om handelsresor eller liknande. Medlemmar ur Mizboallah och liknande får vid sina uppdrag givetvis tillstånd utfärdade över en längre tid) ***/Straffarbete i minst 4 år eller om man i samband med flykten försökt ta med sig hemligheter eller liknande; Labraatriet/***

MILITÄRMAKTEN

VICOTNIKS STYRKA är hans gigantiska armé av helt lojala soldater. De flesta av dem skulle inte ens överväga att förråda eller motarbeta Vicotnik för allt guld på Altor, på grund av den respekt de hyser för honom och den vördnad de känner för sitt hemland, Nidland. Uppbyggandet av denna stora maktfaktor har pågått under lång tid. Större delen av styrkorna är oerhört väldisciplinerade och de specialförband som finns är mycket vältränade. Dessutom är de ganska väl utrustade, trots arméns storlek.

Om man ser på indelningen av armén finns det tre huvudstyrkor, havsflottan, luftflottan och markstyrkorna. Alla dessa tre beskrivs mer ingående nedan, avslutningsvis följer också en presentation av underrättelsetjänsten Mizboallah och den välkända Stora muren. Vicotnik är allsmäktig överbefälhavare. Alla grundegenskaper och liknande för varelser och SLP anges i Personer och varelser i Nidland-avsnittet.

MARKSTYRKORNA

Markstyrkorna är de styrkor som utgör den största delen av Vicotniks armé, de består av hela 250.000 man. En imponerande styrka mätt med denna tids mått. Dessutom utökas hela tiden arméns styrka i och med att nya erövringar görs och de besegrade folken hjärntvättas och tas upp i armén. Markstyrkorna består till största delen av nidländska soldater, men i den ingår även legotrupper i form av svartfolk. Dessutom finns det en del särskilda styrkor såsom Khüdashorden, mörkerriddarna, och whrithagerna, Vicotniks personliga livvakt.

Markstyrkorna är organiserade i enheter enligt 10-principen. Den minsta enheten, ***thur***, består av tio soldater och leds av en underofficer. Tio thurer bildar en ***khüt*** vilken leds av en officerare och slutligen bildar tio khüter en ***toïhk*** som leds av en krigsherre. Dessutom ingår ofta domare eller disciplar i ledningen för större styrkor. I varje enhet bestående av mer än hundra man finns dessutom alltid musikanter och standarbärare. Nedan följer en noggrann genomgång av de olika styrkorna och deras utrustning.

SOLDATERNA

De vanliga meniga soldaterna är i allmänhet utrustade med nidländska kroksablar, s.k. ***shamshir***, spjut och sköld samt en liten dolk i bältet eller i stöveln. De trupper som är specialutbildade bågskyttar bär också ***thanghir***, en slags kortbåge, och ett koger med ett drygt tjog pilar. Dessutom har de specialgjorda bågskyttesköldar som skyddar dem på ett mycket bra sätt när de utför sitt värv.

Rustningarna är bland fotsoldaterna rakt igenom densamma. Armarna, benen och kroppen skyddas av nitläderpansar och på huvudet bär man en konisk hjälm (räknas som öppen hjälm) av typiskt österländskt snitt. På rustningen finns det i allmänhet en avbild av det nidländska vapnet, pansarnäven med de tre åskviggarna. Händerna skyddas av handskar i nitläder som kallas mankha. Under rustningarna bär man normalt svarta kläder av ylletyg då den vanliga nidländska klädedräkten inte är särskilt praktisk i sådana här sammanhang.

Samtliga soldater bär med sig sina personliga tillhörigheter i en liten ryggsäck.

Officerarna är något bättre utrustade än de meniga soldaterna, och dessutom bättre tränade och mer erfarna, vilket gör dem till betydligt svårare motståndare. Även de är normalt utrustade med en shamshir, spjut och sköld. Däremot bär de ringbrynja istället för nitläder och deras hjälmar har dessutom beklätts med ringbrynja som skyddar nacken och halsen (räknas som romersk hjälm). För att visa sin rang bär de armbindlar med olika tecken på och på dem brukar det också framgå till vilken khüt de hör.

De högsta befälhavarna inom den nidländska armén som verkligen är krigare och inte disciplar eller domare kallas för krigsherrar. Krigsherrarna har i allmänhet en mycket lång karriär bakom sig och är mycket erfarna. De kämpar vanligtvis från hästryggen iklädda lång, förstärkt ringbrynja och plymprydda hjälmar. Deras hjälmar brukar oftast vara försedda med visir och otroliga utsmyckningar föreställande de mest osannolika saker. Dessutom brukar de bära svarta mantlar och slåss med ***shah***, ett böjt svärd som är något längre och tyngre än en vanlig kroksabel. De har givetvis också, som de övriga soldaterna, spjut och sköld att tillgå vid behov. Hästarna brukar ha ringbrynjepansar eller i vissa fall laminat.

En annan viktig enhet i armén är musikanterna. De stärker styrkornas moral och ger dem kraft att kämpa hårdare än vad de kanske skulle klara av i vanliga fall. I den nidländska armén finns det oftast en musikpluton för varje toïhk. De dominerande instrumenten är slagverk även om det i viss mån används blåsinstrument för att blåsa exempelvis "till reträtt" (Tre snabba hornstötar följda av ett kort mellanrum, sedan kort-lång-kort-lång och avslutningsvis två korta). Slagverken är extremt pådrivande och karaktäriserar med sin taktfasthet den nidländska arméns något mekaniska framfart och handlingssätt.

Även standarbärarna är mycket viktiga för stridsmoralen och brukar därför oftast hårdbevakas av ett antal soldater. De nidländska standaren verkar anstötliga på utomstående. Att vara standarbärare betraktas som mycket speciellt och ärofullt och positionen erhålls ofta som belöning, exempelvis för en särskilt tapper insats i strid.

DOMARNA OCH DISCIPLARNA

Både disciplar och domare förekommer ibland som befälhavare i arméerna. Vid sådana tillfällen är det oftast som ett slags överbefälhavare som kontrollerar flera större truppstyrkor, eller som ledare för viktiga operationer. Endast ett fåtal av disciplarna har brytt sig om att lära sig att hantera vapen på ett tillfredsställande sätt. De förlitar sig istället helt och hållet på sin magi, som räcker till i de flesta fall. Om en discipel eller domare dyker upp plötsligt, helt utan förvarning, och kräver att få ta befälet över några arméstyrkor finns det ingenting för befälhavaren att göra, han måste lyda discipeln. Det är disciplarna som brukar hantera arméns odöda (se nedan).

LEGOSTYRKORNA

Legostyrkorna består till nästan hundra procent av svartfolk även om det finns vissa människor och blodsalver som har anslutit sig till dem. Styrkorna är utrustade på ungefär samma sätt som de nidländska (kvalitetsmässigt). Orcherna är till största delen beväpnade med kroksablar och dolkar, eller klyvare, och resarna använder som vanligt sina träklubbor, storlek större. Även svartalfer förekommer, ofta ridande på sina vänner ulvarna.

En av de mer kända legostyrkorna som numera kämpar under den nidländska fanan är Röda klingans legosoldater (figurerade i *Melindors Återkomst)* vilka opererar i Hynsolge. Nidlänningarna har även stöd av Trodarks Månvargar, en styrka bestående av orcher och svartalfer.

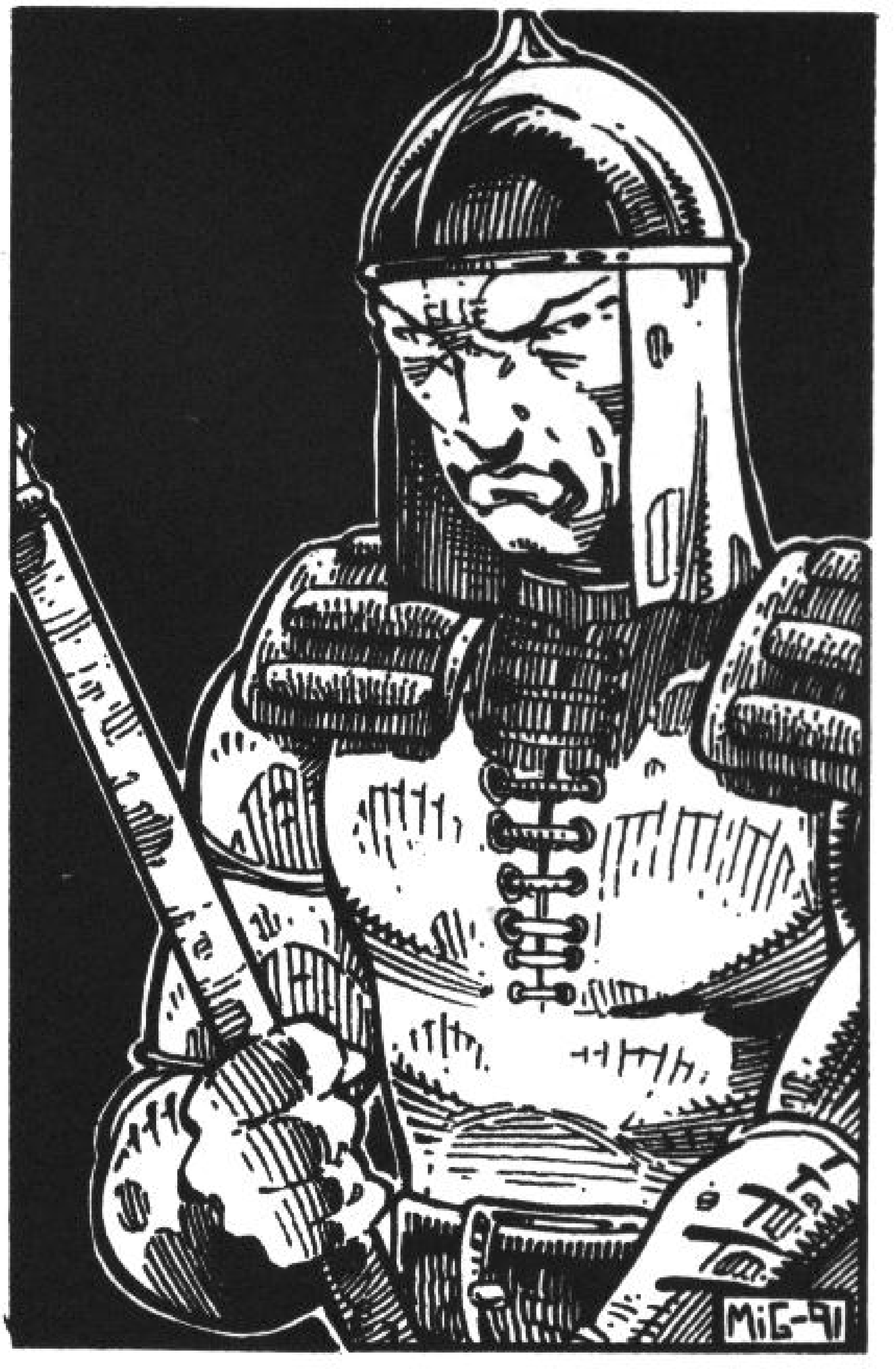
(SL: Om du har tillgång till *Drakar och Demoner: Svartfolk* kan du med fördel använda den för att krydda svartfolksstyrkorna. Dessutom kan du låta dem dyka upp lite oftare än normalt.)

NEKROMANTIKERNA

Förutom de ovan nämnda magikerna (domarna och disciplarna) färdas ett stort antal nekromantiker och icke fullärda mörkermagiker med arméerna för att hålla kontroll över alla de odöda som väcks till liv.

MÖRKERRIDDARNA

Mörkerriddarna är den nidländska arméns yppersta och mest skoningslösa kämpar. Till karaktären är de



utstuderade sadister som bara slåss för att de njuter av dödandet och lukten av blod. Dessutom är de givetvis, i likhet med alla andra trupper, obrottsligt lojala mot Vicotnik.

De är en mycket skräckinjagande syn i sina stora helrustningar av svart stål. Rustningarna, som de i princip alltid bär på sig, är försedda med spikar och taggar av varierande storlek och diverse underliga symboler och figurer föreställande varelser mellan jorden och Inferno, alla i plågor. De största spikarna och taggarna sitter oftast på axelskydden för att de på ett snyggt och enkelt sätt skall kunna fästa sina troféer där. Hjälmarna är den del av rustningen som brukar vara livfullast och mest originellt utsmyckad. Ofta har den formen av ett demonansikte med fruktansvärda drag, ibland kan det hända att den föreställer ett kvinnoansikte i gråt, allt beroende på mörkerriddarens karaktär. Mörkerriddarna använder i strid alltid handvapen smidda i svart stål och av fantastiskt fin kvalitet. De rider alltid på sina domedagshästar, gigantiska kolsvarta vidunder som sprutar rök ur näsborrarna och har hovar av skinande stål, speciellt framavlade för deras skull. Som nyinvigd mörkerriddare får man alltid en ny domedagshäst med vilken man upprättar en telepatisk kontakt som endast kan brytas med magi.

De agerar i allmänhet i grupper av en storlek på mellan två och tio man eller ensamma, men i närheten av överherren finns det oftast större styrkor.

Mörkerriddarnas överherre är den ende av dem som inte rider på en av de beryktade domedagshästarna, han rider alltid på en svart enhörning som går i arv från överherre till överherre.

Mörkerriddarna är helt fristående från alla andra styrkor som tillhör Vicotniks arméer och lyder direkt under sin överherre Echotun. De ingår alltså aldrig i några armeförband. (SL: Om rollpersonerna dödade Echotun i *Melindors återkomst* heter den nye överherren Khandtith.) Det kan dock hända att de kommer till slag eller liknande på en fältherres begäran, annars dyker de bara upp där de känner lukten av blod.

Whrithagerna (Vicotniks personliga livvakt)

För att omgärda sin personlighet med största möjliga säkerhet har Vicotnik inrättat en personlig livvakt. Den består av drygt femtio representanter för en ras som Vicotnik avlat fram under sina experiment i Labraatriet. De kallas allmänt för writhager. Whrithagerna har mycket mörkt och tjockt skinn och är humanoida. Deras ryggrad är lätt krökt uppe vid nackslutet och därför är deras huvud något framåtskjutet och halsen är i nästan horisontellt läge. Huvudet är runt och ganska litet i förhållande till kroppen i övrigt och de har ett litet underbett (inte alls lika markerat som exempelvis orchernas). De saknar näsa och har bara två små andningshål där näsan brukar sitta på en normal människa. Kroppsbyggnaden är mycket kraftig, de är omkring 220 centimeter långa och mycket bredaxlade.

Som bepansring bär de rustningar av laminerat stål på armar, ben och bröstkorg och på huvudet har de hjälmar som täcker hela deras huvud utom ansiktet. Hjälmarna har två svagt uppåtböjda, framåtriktade horn i pannan. Som beväpning bär de stora tvåhandssvärd med tandad egg (jakkal). Writhagerna är totalt lojala mot sin skapare och offrar gladeligen sina liv för honom om de så måste. Eftersom de dessutom saknar alla begrepp om mänsklig moral osv. är de mycket otrevliga att ens vara i närheten av.

De odöda

Allteftersom arméerna drar fram över världen skördas det många offer. De av dessa som tidigare var de främsta krigarna och som är i någorlunda bra skick väcks till liv av disciplarna eller domarna och får sedan följa armén vidare på dess korståg. De odöda betraktas med viss skepsis av en del av soldaterna, men eftersom det är allmänt känt i armén att de främsta kämparna kan återuppstå efter att ha verkat vara döda är det ingen som direkt tänker på det. Efter några veckor brukar dock den odöde ha gjort sitt och man gör sig aldrig besvär nog att reparera (hela) en odöd som går sönder (skadas), då väcker man en av de nyligen döda till liv i stället.

Kabsah — Vicotniks stormtrupper

För extremt snabba operationer på främmande mark som inte klaras till hundra procent av de vanliga soldaterna inkallar man Kabsah, Stormarna. Kabsah är en grupp extremt vältränade och välkoordinerade soldater som vet vad de sysslar med och tillhör eliten i den nidländska armén. De kan i princip lösa vilka problem som helst som gäller belägringar av städer och liknande. De är alltid ganska tungt utrustade när det gäller rustningar och vapen. Oftast bär de ringbrynjor eller laminerad eller lamellerad plåt, shamshir och stora eller medelstora sköldar.

Teknikerna

Detta är ett specialförband som arbetar med att se till så att alla krigsmaskinerna fungerar på ett så tillfredsställande (och dödligt) sätt som möjligt. De är utbildade inom armén och en del av dem har utbildat sig utomlands. De lärare som finns inom landet är i och för sig inte särskilt dåliga med tanke på att många av dem är förslavade dvärgar. Alla teknikerförband brukar skyddas av minst två eller tre thurer.

Khüdash

Tempelriddarna från Khüdash-orden ingår även de i viss mån i arméerna men för en närmare beskrivning av dem rekommenderas en titt i avsnittet som behandlar Kuzherismen.

Helveteshundarna

Ett element i Vicotniks arméer som är mycket omtalat och tillika fruktat är helveteshundarna. De tas om hand av sina skötare, eller ***hanterarna*** som de brukar kallas. Helveteshundarna är ungefär 120 centimeter höga och mellan 200 och 250 centimeter långa. De saknar päls och har istället kolsvart hud som på sina ställen skiftar i blått eller rött. De har mycket kraftiga käkar och stora, vassa huggtänder. Ögonen har en lysande röd färg vilket ytterligare förstärker deras otrevliga och skrämmande utseende.

I armén används de som spårhundar eller som rena attackvapen då de är mycket farliga i närstrid och är skickliga på att undvika projektiler och liknande. En hanterare har vanligtvis hand om fyra till fem helveteshundar. De är så pass blodtörstiga och svårkontrollerade att t.o.m. de nidländska soldaterna fruktar dem.



VAGNSRYTTARNA

Vagnsryttarna är truppstyrkor som färdas över slagfältet i stora, tvåhjuliga stridsvagnar dragna av ztother, mycket stora, hårdhudade varelser som vagt påminner om kattdjur. De har två kraftiga, något svängda horn som sitter högt upp på huvudets sidor och är riktade framåt och dessutom skarpa huggtänder. Stridsvagnarna är till viss del täckta och det finns plats för två bågskyttar. Vagnarna är försedda med ganska skarpa klingor som skjuter ut från sidan av vagnen och kan fällas in och ut med hjälp av en vinsch på vagnens insida. Dessa kan bli mycket dödliga för den som råkar stå i vägen för dem.

VICOTNIKS SKUGGA

En liten detalj som inte egentligen tillhör armén, men som kan vara intressant att notera, är den s.k. Vicotniks skugga. Det är vad man kallar det gigantiska åskmoln som breder ut sig vart än arméerna färdas. Molnet följs åt av ansenliga mängder korpar, kråkor, insekter av alla de slag, en del upp till 20 centimeter långa och flygödlor som livnär sig på de lik som inte nekromantikerna eller mörkermagikerna tar hand om. Det gör att de länder där kriget finns lever i en ständig skymning då inte solen når marken med sitt ljus.

NYA ALLIERADE

P.g.a. att Vicotniks disciplar kan hjärntvätta människor med hjälp av sin magi utökas hela tiden arméns storlek. Dessa soldater motsvarar den normala standard som finns i deras ursprungsland. Majoriteten av dem som för tillfället är förslavade är krigare och motståndsmän från Hynsolge. Från Hynsolge kommer även ett antal bestar från Gromowacs skog med vilka man slutit förbund. Exempelvis följer de fruktansvärda demonkatterna Vicotniks arméer och umgås med helveteshundarna och andra otrevliga varelser. (Se *Drakar och Demoner: Monster* eller *Monster och män i Ereb Altor*)

KRIGSMASKINER

Vicotnik håller i sina arméer ett antal fruktansvärda krigsmaskiner som sprider död och förintelse omkring sig vart de än kommer (i likhet med den övriga armén). Det är allt i från gigantiska murbräckor och trebucheter till svavelsprutande vidunder. Några av dem beskrivs nedan.

Stenslungor

Stenslungorna i Vicotniks armé är inte av den typen att de laddas med stenar. När soldaterna vill verka lite extra råa laddar de gärna sina stenslungor med lokal-

innevånarna som avskräckande exempel. Man brukar även gärna använda likdelar från motståndarnas döda. Allt för att deras moral skall bli lägre.

Svavelklot

Man har lyckats konstruera ett klot som man använder som behållare för svavel och diverse andra otäckheter. Detta klot exploderar med en öronbedövande knall när det, kastat med stenslunga, träffar marken. Ofta ger det upphov till stora bränder och splitterskador. Om man befinner sig inom en meters avstånd från landningsplatsen för ett svavelklot tar man 10T6 i skada, på 5 meters avstånd tar man 4T6 i skada och på 10 meters avstånd tar man 2T6 i skada. Dessutom kan det hända att någonting lättantändligt, exempelvis kläder eller hår, börjar att brinna.

Drakens andedräkt — eldkastaren

Eldkastaren manövreras av två personer. En som bär munstycket och en som bär behållaren med bränslet i. Behållaren har en ventil som man kan öppna och när man sedan med en pump ökar trycket i behållaren med hjälp av en pump sprutar i princip ren alkohol ut därifrån och antänds sedan av ett brinnande nät (av stål lindat med tunna trasor, indränkta i olja) och antänds sedan. Ventilen stängs automatiskt innan alkoholen når nätet.

Den rullande fästningen

Den rullande fästningen kallar man arméns största murbräcka. Den är ofantligt stor och dras av allsköns förslavade missfoster, däribland alver, dvärgar och enhörningar. Den är omkring 75 meter lång, sex våningar hög och 25 meter bred. Hela utsidan är täckt med plåtar för att undvika attacker med brandpilar. Murbräckan är utformad som den pansarnäve som pryder den nidländska vapenskölden. Inuti fästningen ryms dessutom ett antal tortyrkammare och liknande otrevligheter. Man brukar dessutom alltid ha åtminstone en thur flygödlor med ryttare stationerade. Övre hälften av översta våningen är gjord som start- och landningsbana för dessa. Befälet över den rullande fästningen förs normalt av Vicotniks discipel Gühn tillsammans med krigsherren Truhgnar. Fästningen deltog i belägringen av Hynsolges huvudstad Orkovia och fällde där tidigt det avgörande slaget genom att slå en bräsch i muren genom vilken de nidländska trupperna lätt tog sig in.

UTMÄRKELSER

Även i Vicotniks strikt hållna armé kan det hända att en person utmärker sig så pass mycket att det anses värt att belöna personen i fråga för det han gjort. Detta görs med olika ordnar och medaljer av vilka några presenteras nedan.

Gyllene shamshir

Denna orden delas ut till officerare eller meniga som antingen gjort bra ifrån sig i ett flertal bataljer eller gjort en avgörande insats i ett eller ett par slag. Medaljen är formad som en gyllene shamshir och är helt i guld.

Åskviggen

Utdelas till en magiker, discipel eller liknande som agerat på ett föredömligt sätt vid ett flertal tillfällen och visat lojalitet och kärlek till sin härskare och profet. Åskviggen har formen av en åskvigg i guld.

Vicotniks järnhand av första graden

Den absolut finaste utmärkelse man som nidlänning kan tänka sig att få. De som får den har antingen agerat för och tillsammans med Vicotnik själv under ett antal år (över tjugo), eller på ett extremt sätt utmärkt sig. Till exempel genom att ensam bränna Landoris skogar, döda spelarnas rollpersoner under deras agerande i äventyret som finns i den här boxen eller rädda Vicotniks liv. Om man får den betraktas man med vördnad och respekt av alla i ens omgivning och blir något av en "lill-Vicotnik" i deras ögon.

HAVSFLOTTAN

Havsflottan är den av alla avdelningar inom Vicotniks armé som kan sägas vara svagast. Man har helt enkelt inte haft ett särskilt stort behov av att bygga upp flottan och till den plats där den skulle vara som mest önskvärd, i Kopparhavet, går det inte att få den av rent geografiska skäl. Däremot används där de erövrade ländernas flottstyrkor. För tillfället kan flottan sägas vara uppdelad i tre läger (mot normala två). Den del av flottan som används mot Cereval, är tänkt att användas mot Barbia och i viss mån Akrogal. Seadn finns en flotta i Golwyndas sötvattenshav och en i Kopparhavet. En närmare titt på de tre följer nedan efter en beskrivning av de nidländska marinsoldaterna.

MARINSOLDATERNA

De nidländska marinsoldaterna håller inte särskilt hög standard av den enkla anledningen att nidlänningarna inte är något sjöfararfolk egentligen. Marinsoldaterna är ganska lätt rustade, jämfört med fotsoldaterna. De slåss med en slags huggare som kallas *sham* och har lätta läderrustningar. Som skydd för huvudet har de runda öppna hjälmar av den koniska typen.

Befälet på de nidländska fartygen förs i allmänhet av en kapten (kustah) som över sig endast har *hustagh,* överkaptenen eller amiralen. Befälen är i allmänhet också ganska lätt rustade, men brukar ibland bära ringbrynja eller nitläder i stället för de lätta läderrust-

ningarna. Kaptenen brukar bära en s.k. kaptenshjälm som är spetsigare än standardhjälmarna och dessutom försedd med små horn. I övrigt är utrustningen snarlik landstyrkornas.

DEN NORDLIGA KHAANÎKELFLOTTAN

Detta är den flotta som för tillfället ligger till stora delar förlagd i eller utanför Trollfjärden uppe i Cereval. Man är ganska klent rustade för att föra krig egentligen, om man skall jämföra med landstyrkornas styrka. Dessutom är större delen av flottan delvis avsedd för handel med Kalmurri och de andra nordliga länderna vilket gör att den inte lämpar sig särskilt bra för krigiska aktioner. Flottan består till största delen av ganska stora och långsamma skepp vilket dessutom gynnar havstrollen som ständigt gör livet surt för de delar av flottan som ligger i Trollfjärden.

GOLWYNDAFLOTTAN

Den här flottan är stor och stark. Det beror på att handelsstaden Besporho ligger vid Golwyndas sötvattenshav, och att det finns ett antal länder som Nidland skulle kunna behöva försvara sig mot som ligger runt havet. Man har mycket tung bestyckning på båtarna med ballistor och stenslungor och liknande krigsmaskiner. Inga delar av flottan är dock inblandade i stridigheter utan den ligger lugnt i sina hamnar.

KOPPARHAVSFLOTTAN

Den flotta som finns kring Kopparhavet och som seglar under nidländsk flagg kommer till stora delar från Krun och även i viss mån från Hynsolge. Inga av fartygen är ursprungligen nidländska då det skulle kräva att man seglade runt hela Ereb för att nå in i Kopparhavet från Nidland då vägen blockeras av Raas Narram och Demontungan. Flottan består till största del av små slupar och patrullbåtar. Man har egentligen absolut ingenting att sätta emot om Felicien skulle göra en massiv attack vilket man snart förväntar sig. Det är det som är Vicotniks svaghet, Kopparhavet.

De nidländska skeppen

De stora nidländska skeppen är till största delen galärer som drivs av krigsfångar eller slavar. På de skeppen finns det alltid en ***dengher***, en slavmästare, som ser till att slavarna gör vad de ska. De skeppen brukar även ha en kraftig ramm i fören och vara bemannade med kunnig personal som sköter de stenslungor och ballistor som finns ombord. Längst bak, i aktern, brukar skeppets befälhavare ha sin svit. På det skepp som byggts för Vicotnik (han använder det dock aldrig) är det byggt som ett litet palats.

De av de nidländska skeppen som är riktigt små är ofta snabba slupar eller patrullbåtar med en besättning på bara mellan fem och tio man. De används främst för spaning och landsättning av små styrkor i välbevakade områden. Även de brukar vara bestyckade med någon liten ballista eller liknande för att användas vid behov.

LUFTFLOTTAN

Nidland är det enda kända landet på Altor som har en stor och fungerande flotta av flygande skepp. Detta gör att attackerna blir väldigt svårberäkneliga då man t.ex. kan släppa av soldater på taket till befästningar och liknande. Eftersom luftflottan har varit okänd till det att den Nidländska reningen inleddes har inte heller några av motståndarna kunnat utveckla ett försvar som fungerar på ett effektivt sätt mot den vilket naturligtvis gynnar nidlänningarna oerhört. I flottan ingår dessutom ett antal sorters flygfän beridna av nidländska soldater. Samtliga element som ingår i den och är av intresse beskrivs nedan.

LUFTFLOTTANS SOLDATER

Dessa soldater genomgår en mycket speciell utbildning där de lär sig att hantera de nidländska luftskeppen. Sedan genomgår de övrigt i stort sett samma utbildning som fotsoldaterna. De är ganska lätt utrustade eftersom skeppen måste hållas flygande. I allmänhet har de läder- eller nitläderharnesk och arm och benskenor av nitläder. De har även läder- eller nitläderhuvor. Eftersom de från ovan har ganska lätt att anfalla mål på marken är de flesta välorienterade i bågskyttets konst. I närstrid slåss de, i likhet med marinsoldaterna, med sham och en liten sköld som kallas ***renghn***.

Befälhavarna på luftskeppen kallas för kommendanter och har under sig två officerare. Befälhavarna och officerarna har i stort sett samma utrustning som de meniga men bär hjälmar för att påvisa sin rang. Det händer även att de bär ringbrynjeharnesk. Kommendanterna är även till viss del utbildade vid Mörkerakademin i Khaanîkel för att lära sig att kontrollera fartygens magi.

LUFTSKEPPEN

De nidländska luftskeppen är väldigt snarlika romerska galärer till sitt utseende, men till skillnad från sina romerska motsvarigheter kan de flyga eller snarare sväva. De är byggda av ett magiskt trädslag som är hämtat ifrån Akrogals inre, från Ghuhunhudurs svävande skogar. Träslaget svävar dock inte av sig själv om man för bort det från sin hemplats, men det är mycket lättbearbetat och har en hel del magisk styrka kvar i sig vilket gör det ypperligt för ändamålet. Fartygen är sedan laddade med magi av disciplarna och deras

lärjungar för att de skall få kraften att flyga. Man får inte tynga ned skeppen för kraftigt för det orkar de inte med, då sjunker de till marken helt enkelt, men de klarar trots allt rätt stora belastningar. Åtminstone ett par hundra man med utrustning brukar få plats på de största av skeppen. Magin gör bara fartygen svävande, inte flygande, och därför måste man ha draghjälp på ett eller annat sätt. Man brukar utrusta fartygen med segel på sidorna som bildar en vingformation. Detta både stabiliserar skeppet och driver det framåt när det blåser. Annars får man ta till draghjälp av något slag. Förslavade silveralver vars skallar man rakar och brännmärker, enbart för att skymfa dem, förekommer som draghjälp och man använder även pegaser och hippogriffer. Många av fartygen fungerar som hangar för flygödleberidna styrkor. Nedan följer en beskrivning av ett medelstort fartyg av sådan modell, karta över fartyget finns längst bak i boken.

Övervåning

1. **Styrrummet.** Ett stort kalt rum med ett pentagram målat på golvet. Det här är skeppets magiska centrum och härifrån styr kommendanten fartygets magi och på så sätt kontrollerar han fartygets höjdläge.
2. **Sovrum.** Sovrum för en av de två officerarna. Här finns hans personliga tillhörigheter, en säng, ett bord och en stol.
3. **Sovrum.** Samma som **2**
4. **Sovrum.** Större än rum **2** och **3** av förklarliga skäl, det är kommendantens sovrum. Här finns kikare och dylika navigationsinstrument samt hans personliga tillhörigheter. Dessutom finns det en säng, ett skrivbord och några stolar.
5. **Plattform.** Från den här plattformen sköter 'kusken' sitt jobb med att driva på dragdjuren.
6. **Fördäck**
7. **Akterdäck.** Öppen plats varifrån man har mycket god utsikt.

Undervåning

1. **Skyttegångar**
2. **Hangar.** I det här utrymmet bor de flygödlor som är stationerade på skeppet. I aktern på skeppet finns en stor lucka som, när den fälls ned, blir en utmärkt landningsplats. Här bak förvarar man även saker att kasta på motståndarna.
3. **Sovsal för besättningen**
4. **Matsal och kök**
5. **Befälens matsal**
6. **Arrest**

Beväpning

Luftskeppen brukar inte vara särskilt tungt beväpnade med stenslungor och liknande eftersom man inte har någon konkurrens om herraväldet i luften. Däremot brukar man ta med sig mycket krossade stenar, cirka 2-5 centimeter i diameter, vilka ger en förödande effekt om de släpps över fiendens styrkor från en någorlunda hög höjd.

Flygödleryttarna

Ytterligare en speciell avdelning inom den nidländska armén är flygödleryttarna. På sina bevingade, monsterliknande riddjur flyger de över slagfälten och irriterar och skadar motståndarna med sina attacker. De har oftast mycket lätta läderrustningar och slåss sedan med långa spjut eller projektilvapen från flygödlornas ryggar. Det händer även att de använder nät för att fånga motståndare. I sådana fall brukar de spänna upp nätet mellan sig, två och två.

De flesta flygödleryttarna rider på den vanliga sortens flygödlor, men man har i Nidland framavlat en betydligt större och otrevligare variant som man kallar för carnavrio. Carnavrion är betydligt större, ett vingspann på mellan tjugo och tjugofem meter, och dessutom mycket tåligare än den vanliga flygödlan. Beskrivs mer detaljerat i avsnittet 'Personer och varelser i Nidland'. De som rider carnavrion är dessutom betydligt mer vältränade och brutalare än de vanliga ryttarna. De brukar vanligen kallas Dhrauhs, eller Galningarna. I allmänhet är de sjukligt förälskade i sina riddjur och spenderar oerhört mycket tid med dem och ger sig sedan ut och dödar. Drauhs klär sig också ofta rätt avvikande, bl.a. virar de exempelvis massvis med tygremsor och läderremmar ovanpå rustningarna, och istället för hjälmar så lindar de in hela huvudet i schalar så att man knappt ens ser ögonen.

Mizboallah — underrättelsetjänsten

Mizboallah är Vicotniks underrättelsetjänst, lönnmördare och hemliga polis, allt på samma gång. De har sitt högkvarter i ett helt vanligt hus i Khaanîkel, (se avsnittet om Städerna), under vilket det finns ett virrvarr av gångar och rum. De har även avdelningar gömda i kloakerna och på liknande platser. Deras absoluta överhet är givetvis Vicotnik, men straxt under honom kommer mästare Hgurhu, en lönnmördare och magiker på hög nivå. Under sig har han lärarna och de yngre mästarna vilka hanterar de fyra stora avdelningarna inom Mizboallah; underrättelse, sabotage, säkerhet och lönnmord. Av praktiska skäl har inte Mizboallahs medlemmar det traditionella nidländska skägget utan är slätrakade, har mustasch eller ett tunt skägg.

Nedan beskrivs de fyra delarna av organisationen mera ingående.

Det allseende ögat (underrättelsetjänsten)

Underrättelsetjänsten har en mängd aktiva medlemmar vilka leds av nymäster Kanhar. Som alla medlemmar av Mizboallah tas de upp tidigt i organisationen av olika anledningar. Alla har de dock en sak gemensamt; det finns ingen i livet som kommer att sakna dem. När de tas upp i Mizboallah tatueras ett öga in på deras vänstra överarm, en symbol för deras grupptillhörighet. De tränas under flera år i vapenbruk och informationssökning, teater och liknande. Dessutom gör man sitt bästa för att ge dem en gedigen akademisk utbildning och man lär dem oftast tala flera främmande språk, i det närmaste utan brytning. De arbetar med att nästla sig in under en längre tid, ibland rör det sig om flera års tid, och under hela tiden pumpa ut nyttig information för vidare transport till deras kära fosterland. Exempel på en person från organisationen som har förekommit i äventyren är Harvan Rulhan (i Melindors återkomst). Medlemmarna jobbar oftast ensamma eller i par. Bara om det är något riktigt stort på gång dyker flera upp på samma plats vid samma tillfälle (Melindor igen).

Tanken (sabotage)

Denna del av organisationen används ofta ute på fältet. Det kan till exempel hända att de ingår som mindre del i något större militärt förband och används för att göra livet surt för motståndarna. De har vissa tekniker som kan liknas vid dagens sprängämnen, men de är långt ifrån lika effektiva. Träningen är lång och består av tekniska detaljer, givetvis strid samt övrig fysisk träning. Deras symbol är två händer som bryter en stav, symbolen för förstörelse. Detta är den minsta delen av organisationen.

Vakarna (säkerhet)

Vakarna är den del av Mizboallah som har skapats enbart för att garantera Vicotnik hans säkerhet. Den används även i viss mån av domare och disciplar. De är tungt utrustade och patrullerar i grupper som normalt består av fem personer, men det kan var både fler eller färre. Rustningen består i allmänhet av laminatpansar och benskenor av metall samt en tunn-eller öppen hjälm av något slag. Som vapen brukar man föredra shimshar eller skylth, en bredbladig yxa med ganska långt skaft och spjutspets på ovansidan av bladet vilket gör att den kan även användas till att sticka med i trånga utrymmen. Avdelningens symbol är ett hökhuvud.

Tystande handen (lönnmord)

Den del som kanske de flesta betraktar som mest intressant. Tystande handen är tillsammans med Ögat den största delen av Mizboallah. Man arbetar oftast ensam, men det händer då och då att ett flertal personer får gå ihop och göra ett jobb tillsammans. En knuten hand är den symbol som tatueras in på Handens medlemmar. Nedan beskrivs några av de mer sofistikerade metoderna de har att att bringa sina offer om livet.

Thanfinpulver

Ett pulver som är oerhört dödligt, även i små koncentrationer. Vid kontakt med huden tränger det ned genom porerna och in i blodet, när det väl når hjärtat förlamas nervsystemet och offret dör inom en halvminut. Det brukar användas genom att man släpper en liten nypa på offrets hand eller någon annan bar kroppsdel utan att han eller hon märker det.

Ghifithormen

Detta är en mycket liten och smal orm. Den är svart, har gula fläckar och är oerhört giftig. Den har även den finessen att den biter det första som kommer i dess väg som är tillräckligt varmt för att kunna vara ett byte eller en fiende vilket gör den ypperlig att använda nattetid i sovsalar och liknande. Giftet har styrka 25. Tyvärr så dör ormen efter ett bett, men alla Labraatriets skapelser kan ju inte bli perfekta.

Blåsrör

Man använder i vissa fall blåsrör med förgiftade pilar (STY 10-25). Blåsrören brukar i sådana fall vara kamouflerade i vandringsstavar eftersom de i annat fall lätt drar till sig uppmärksamhet.

Strypsnara

Den klassiska strypsnaran består av en smal och skarp ståltråd med en ögla i varje ände. Den läggs runt offrets hals, sedan är det bara att dra åt ordentligt.

Thispan

Thispan är en vågbladig dolk som ibland brukar vara preparerad med gift. Den används egentligen endast som försvar i närstrid.

DEN STORA MUREN

År 502 e.O. inleddes byggandet av detta fästningsverk som skulle göra Nidland till en stor borg. 39 år senare avslutades det efter att det att ett antal straffångar hade dukat under och Nidland blev avskärmat från omvärlden. Muren är sju meter hög och med hundra meters mellanrum ligger det tio meter höga vakttorn. Dessutom finns det kraftigt befästa portar var femte kilometer (en sådan beskrivs nedan).

Vartannat torn har mänsklig bevakning och vartannat torn bevakas av magiska väktare (se *DoD Monster, Kaosboken*, sid 63, eller *Monster och Män i Ereb Altor*, sid 28) i fågelform. I varje torn som har mänsklig bevakning bor det tre nidländska soldater som byts av

varannan månad. Däremellan passerar två gånger i månaden en vaktpatrull som fyller på mat och vattenförråden. Den totala vaktstyrkan uppgår till 50.000 man. (Nu i krigstid när fronten är framflyttad är den inte fullt lika stor). Om man försöker ta sig över ett torn med magisk bevakning sätter omedelbart ett larm igång som låter ungefär som en hjord brunstiga elefanter. Larmet påkallar uppmärksamheten från de närliggande tornen (larmet hörs inom en radie av två kilometer) och patruller rycker genast ut för att fånga inkräktarna. Det finns dock ett sätt att undgå upptäckt. Antingen förtrollar man sig med SINNESMASK och OSYNLIGHET, båda måste vara minst E4, eller så lägger man en SKINGRA E15 på Väktaren, men det är ju inte så lätt att ta reda på sådana detaljer.

Muren är som sagt inte komplett och på de kuststräckor som vetter mot Cereval och Krun finns det ett stort antal vårdkasar med vars hjälp snabbt budskapet om hotande fara kan föras vidare till huvudstaden Khaanîkel.

PORTARNA I MUREN

Nedan beskrivs hur de portar som finns i muren ser ut, de är alla i princip byggda efter samma mönster. Beskrivningen är ganska översiktlig. De ligger med fem kilometers mellanrum.

Översiktskartan

1. **Porthuset.** Porthuset beskrivs mer ingående nedan.
2. **Torn.** Beskrivs nedan.
3. **Muren.** Muren är krenelerad och sju meter hög. Från den nidländska sidan av muren leder det trappor upp till murkrönet.

Porthuset

Undervåningen

1. **Porten.** Porten är en fem meter hög dubbeldörr med avrundad överkant. Den är gjord i solitt järn och försedd med texten "Här börjar kejsardömet Nidland, styrt av Ärkemagikern Vicotnik. Orena och ovärdiga äga icke tillträde". Texten står på ett antal språk. Exakt vilka det är beror givetvis på åt vilket håll porten vetter. Om det är en port som vetter mot Krun så är det givetvis främst krunska och andra liknande dialekter som budskapet står på. På insidan är porten försedd med en kraftig bom vilken det behövs tio starka karlar för att lyfta. Bakom porten finns det ett antal fällgaller för att man skall vara försäkrad om säkerheten.
2. **Förråd.** Här förvaras diverse föremål, främst vapen och rustningar. Väggen som vetter in mot porten hålls alltid öppen för där finns det på ungefär tre meters höjd ett antal skottgluggar som kan användas för att angripa fiender som fastnat mellan fällgallren. De vapen som finns är arméns standardbeväpning (se ovan).
3. **Vaktrum.** I det här ganska stora utrymmet finns ett antal stolar och ett par bord. Dessutom finns det vapenställ längs väggarna. Här sitter alltid ett tiotal vakter för att dels övervaka fångarna i cellerna (**4**) och dels ansvara för byggnadens säkerhet. En trappa leder upp till rum **3** på övervåningen.
4. **Celler.** I detta mindre antal celler hålls eventuella försöksinkräktare fångna. Ibland tar man ut dem för att plåga dem och visa dem vad som händer med förrädare mot fosterlandet. Cellerna är smutsiga och otrevliga. Fångarna hängs upp i kedjor på väggarna.
5. **Befälhavarens svit.** Befälhavarens svit består av två rum. Först och främst det stora arbetsrummet (**5 a**), i vilket det i allmänhet finns ett skrivbord och några stolar. Eventuellt några personliga dekorationer (t.ex. tavlor) på väggarna. I skrivbordet finns alltid en loggbok över händelserna vid porten som förs av honom själv. I ett hörn står ett litet bord som han lyfter fram när han skall äta. Han äter givetvis inte med manskapet. Sedan finns det ett mindre sovrum (**5 b**). I det finns en säng, ett litet bord och en kista eller ett skåp för hans personliga tillhörigheter.
6. **Hall.** Ett tomt rum som fungerar som hall och förbindelse i den här delen av porthuset. En trappa leder upp till rum **1** på övervåningen (matsalen).
7. **Matförråd.** Ett rum fyllt med mat som skall försörja portens bemanning under två veckor. Kompletteras med färskt kött och liknande vid jakt om manskapet har ork till det.
8. **Kök.** Ett storkök med alla de finesser som fanns i ett medeltida kök. Allt som har med matlagning (i stort sett när det gäller saker av normal standard) går att hitta.
9. **Förråd.** Innehåller drycker i stora tunnor samt mera praktiska saker som stolar och annat smått och gott.

Övervåning

1. **Matsal.** Ett långbord står i mitten av rummet omgivet av stolar. Här äter manskapet samtliga måltider. En trappa leder ned till rum **6** på undervåningen och en trappa leder upp till taket. Det finns ett antal skottgluggar för att beskjuta fienden ifrån.
2. **Rum.** Här finns alla de apparater, vinschar och liknande som man sköter fällgallren med. Beman-

ning om minst fem man finns alltid. Härifrån går det alldeles utmärkt att hälla kokande olja och liknande på sina motståndare.

3. **Sovsal.** Här sover mannarna (totalt omkring 40), dock aldrig alla samtidigt. De sover på halmmadrasser och bredvid dem står i allmänhet någon liten kista där de förvarar sina personliga tillhörigheter. En trappa ned till rum **3** på undervåningen. Härifrån leder en trappa upp till taket.

Taket. Porthusets tak är slätt och försett med krenelering. Härifrån är det lätt att attackera en anfallande fiendestyrka. Luckorna till trapporna går att låsa inifrån.

Torn

1. **Undervåning.** Härifrån leder dörrar ut till muren och ut till taket på porthuset.
2. **Övervåning.** Skottgluggar i alla tänkbara riktningar finns det i den här våningen av tornet.

MÖRKERMAGI

DETTA ÄR den särskilda magiskola som Vicotnik Ärkemagikern introducerade i Nidland efter sin ankomst år 468 e.O. Den döljer många hemligheter som ännu inte är kända för Altors vise män. Därför presenteras nedan två bakgrundshistorier, dels den sanna och dels de teorier som finns runt om i Ereb.

Bakgrund (sann)

Bakgrunden som följer nedan är mycket sammanfattande. En mer detaljerad bakgrund kan läsas i avsnittet Vicotniks historia.

Mörkermagins grunder är urgamla och härstammar ursprungligen från Yndar, nekromantins urhem och tidigare säte för den forna storstaden Krau-ki. Dessa grunder lärde sig Vicotnik i samband med deras skapande och sedan har han själv vidareutvecklat dem för att de skall passa honom så bra som möjligt. Efter att han hade lämnat Yndar var han med om diverse händelser som beskrivs i avsnittet Vicotniks historia.

Det var inte förrän han anlände till Akrogal som han återigen fick inspiration till att vidareutveckla magin, bland annat arbetade han med en mästare vid namn Treh'al Kash som han senare gjorde sig av med då han kände Vicotnik allt för väl. Efter att ha vistats i Akrogal ytterligare några århundraden var det dags för honom att börja agera och med sin mäktiga mörkermagi i högsta hugg tågade han in i vad som skulle komma att bli Nidland.

Vetenskapliga teorier

Alla forskare, magiker och vetenskapsmän i hela Ereb är överens om magins ursprung; Den härstammar ifrån Akrogal och har där (till viss del i alla fall) utvecklats av Vicotnik. Detta anses av alla vara en trolig teori då den enda kända person som behärskar mörkermagin till fullo är just Vicotnik, och man har inte sett prov på dess användning någon annanstans.

Somliga, särskilt djupt religiösa inom den Lysande vägen, anser att Vicotnik och på så sätt alla som på något sätt beblandar sig med mörkermagin har ett förbund med mörkrets makter. Andra tror helt riktigt att mörkermagin är besläktad med natten och med Luna, Altors måne. Denna teori finns främst hos etablerade forskare då det är så gott som omöjligt att studera mörkermagin i och med att Vicotnik har sådan oerhört hård kontroll av alla utlänningar som färdas in och ut ur landet.



Det finns de som hävdar att alla mörkermagiker är vampyrer. Detta är helt fel, även om det finns vissa som tycker om att dricka mänskligt blod.

MAGIN

Mörkermagins främsta kännetecken är att den föredrar Mörkrets krafter framför Ljusets. Majoriteten av besvärjelserna är destruktiva och det smittar av sig på dess användare, (se Mörkermagikern nedan). Magin är intimt besläktad med den magiskola som brukar betraktas som 'svartast' i vanliga fall, nämligen nekromantin. De båda magiskolorna har samma ursprung och utvecklades vid ungefär samma tidpunkt. Magiskolan saknar även i stor utsträckning besvärjelser som är användbara för nybörjare och direkta attackbesvärjelser, då de flesta av besvärjelserna är ritualer eller inte börjar verka förrän vid en hög effektgrad.

MÖRKERMAGIKERN

Mörkermagikern är oftast en egensinnig person som sätter sig själv i första hand framför alla andra, utom förstås framför Vicotnik, vars vilja han oftast betraktar som lag. Eftersom mörkermagikern till stor del drar sin kraft ifrån Luna, Altors måne, är de utpräglade nattmänniskor och agerar helst inte dagsljus. De har vad man kan kalla för en slags ljusskräck (att jämföras med svartfolkens skräck för dagsljus), och får CL nedsatta till hälften på allt de tar för sig i dagsljus. Alla mörkermagiker har mörkerseende på samma sätt som odöda, de ser som om det vore ljusan dag även i den svartaste natt (dock inte i magiskt mörker). Däremot ser de under dagen ungefär som om det låg en tunn dimma över hela världen. Att de agerar endast om natten och så gott som aldrig ger sig ut i solljus gör att de får ett blekt och ofta sjukligt utseende.

Deras intima relation till Luna gör att de försvagas vid nymåne och stärks vid fullmåne. Vid fullmåne dubblas deras PSY och deras CL ökar med hälften och vid nymåne halveras deras PSY och CL. Vid månförmörkelser saknar de magisk kraft och kan inte använda sin magi överhuvudtaget.

Mörkermagikern spenderar mycket tid åt forskning för att kunna framställa nya raser och liknande som skall kunna tjäna Vicotnik i hans armé. Men lika mycket tid som används till att skapa nya varelser används till att bryta ned och förstöra. Detta leder till att mörkermagikern efter några år ofta börjar betrakta sig själv som en person utvald av Kuzher för att förändra världen och får ett ganska kraftigt storhetsvansinne och en intensiv vilja att styra. De vet dock att de inte får, och de vill inte heller, sätta sig upp mot Vicotnik.

Den magikerstav som de tilldelas vid invigningsceremonin är ofta av mycket udda slag. De brukar vara gjorda av material som människoben, demonhorn eller tirahnkristall.

Mörkermagikern klär sig vanligtvis i en lång, fotsid, svart kåpa som hålls samman i midjan av ett bälte eller rep. Rädslan för ljus gör även att de ofta har stora hattar eller kåpor som helt täcker deras anlete och skyddar dem från solen.

Egenheter

Under de många långa år av studier som varje mörkermagiker måste genomgå tenderar de att utveckla vissa egenheter. Mörkermagikerns förkovran gör honom ofta till en ljusskygg egoist. Ett slag med T20 görs på nedanstående tabell för vart femte FV som uppnås i magiskolan Mörkermagi.

1	Ingenting särskilt händer med magikern.
2-5	Magikern får en minst sagt otrevlig utstrålning som gör alla i hans närhet illa till mods. Barn och djur flyr och andra får –3 i CL på handlingar som riktas mot magikern.
6-7	Stålblick. Magikern kan göra intelligenta varelser och djur illa till mods och avskräcka dem från att agera mot honom genom att titta på dem och övervinna deras PSY med sin egen.
8-9	Den ljusrädsla magikern tidigare hade har nu blivit extrem och han vågar inte gå ut i dagsljus. Dagsljus skadar honom till och med. Han tar 1T6 i skada varje timme han utsätts för direkt solljus.
10-13	Magikern blir betydligt råare än tidigare och njuter nu av att skada och plåga människor. Han har blivit en utpräglad sadist.
14-16	Magikerns ögon blir blir helt svarta men fungerar fortfarande lika bra som tidigare.
17-18	Magikern omges av en permanent mörkeraura som gör att han ser mäktigare ut, samtidigt som blir svårt att urskilja hans drag och hans exakta kroppsform.
19	Magikern genomgår en radikal utseendeförändring. Exakt vilka uttryck förändringen tar sig bör bestämmas av SL, men de skall vara ytterst otrevliga så som att exempelvis köttet börjar lossna, eller att underkäken blir större och ger plats för stora huggtänder.
20	SL hittar på något riktigt otrevligt.

Intagningsprovet

Vart femte år ger sig ett antal särskilt utvalda disciplar ut i Nidland för att leta efter ungdomar och barn som lämpar sig för att bli mörkermagiker och hjälpa Vicotnik att styra deras kära fosterland. De som väljs ut förs till Mörkerakademin i Khaanîkel och genomgår där ett antal tester. Bland annat får de genomgå prov som prövar deras själsliga styrka, deras logiska tänkande

och deras lojalitet. I ett exempel hamnar de i situationer där de har två val: att döda hela sin familj eller en av Domarna. (Alla proven är givetvis skapade med magi och inte på något sätt verkliga). Om de klarar av det provet antas de vid Mörkerakademin och studerar där till det att de har uppnått den insikt som är värdig en av Vicotniks disciplar. De tränas givetvis i andra magiskolor än mörkermagin. Exempelvis i nekromanti, mentalism, demonologi och elementarmagi. Under åren vid akademin genomgår de ytterligare test och de som kuggas tystas på ett eller annat sätt. Om de får leva blir det det som eremiter och de får lova att aldrig använda det de lärt sig, vilket Vicotnik och hans domare ser till att de inte heller gör. Slutligen kommer Invigningsprovet, vilket avgör vilka som blir disciplar och vilka som inte blir det. De som inte klarar av att bli disciplar kan i vissa fall få stanna kvar vid Akademin som lärare medan de andra tystas på ett eller annat sätt. Sista provet representeras spelmässigt av att man slår under PSY+INT med 1T100. Vid fummel slår man 1T6 och konsulterar nedanstående tabell.

Resultat

1	Aspiranten sjunker sakta ihop på grund av att den ryggrad som tidigare höll uppe hans kropp bit för bit försvinner då den magiska energi som genomsyrat hela ritualen frigörs. Kvar finns efter en dryg halv minut bara en oformlig massa.
2	Aspiranten imploderar och lämnar endast kvar ett mycket litet tomt, svart hål som hänger kvar i luften för en kort sekund.
3	Aspiranten dör efter att syretillförseln strypts av en osynlig magisk hand.
4	Aspiranten utvecklar en extrem ljusrädsla som sannerligen är motiverad, träffas han av solljus förvandlas han nämligen till sten.
5	Aspiranten drabbas av permanent vansinne och kommer att spendera resten av sitt liv med att sitta ned och prata på ett språk som bara han själv förstår.
6	Aspirantens PSY reduceras permanent till 2.

Även om resultatet blir perfekt inträffar något intressant, denna gång förhoppningsvis positivt. Detta visar att det är en särskilt lovande magiker som träder ut ur Akademin. Slå en T4 och konsultera tabellen nedan.

Resultat

1	Alla förutsättningar för att den nye mörkermagikern skall bli skicklig finns. Tio extra poäng att spendera.
2	Mycket skicklig magiker, kan bli riktigt stor. Femton extra poäng att spendera.
3	En av de bästa på många år. Av Akademin får magikern en spiritus familiaris av troligtvis mycket underlig art (man vet ju hur mörkermagiker är!). Dessutom erhålls 20 extra erfarenhetspoäng.
4	En kommande domare. Magikerns stav fylls med extra besvärjelser och PSY-poäng (SL väljer). Magikern får även 30 extra erfarenhetspoäng att spendera på valfria besvärjelser.

Dessa tabeller och regler används främst och någon av spelarna skulle få för sig att skapa en rollperson som är mörkermagiker. Detta rekommenderas INTE, men i världen efter Vicotnik kan det onekligen ge rollspelandet en helt ny karaktär. Att spela en rollperson vars magi är mer hatad än nekromantikernas, tänk vilken utmaning.

BESVÄRJELSER

De besvärjelser som följer nedan lärs till stor del ut vid Akademin även om vissa, exempelvis VICOTNIKS SJÄLAVANDRING och VICOTNIKS VERKLIGHETSFÖRVANSKNING, lärs ut sparsamt. Mörkermagin innehåller förutom de besvärjelser som beskrivs nedan ett stort ytterligare antal vars effekter ännu är okända utanför Nidland.

VICOTNIKS ONDA ÖGA

Räckvidd: 1 meter/E
Varaktighet: omedelbar
Skolvärde: 1
Effekt: Med denna besvärjelse kan magikern 'se' magiska kraftfält i sin direkta närhet. Han får genom besvärjelsen reda på vilken magiskola magin tillhör, men inte vilken besvärjelse det är. Han får också veta ungefär vilken effektgrad besvärjelsen har. Besvärjelsen kan inte sträcka sig genom väggar tjockare än en decimeter men däremot genom dörrar som inte är gjorda av järn.

VICOTNIKS MÖRKA SANNSYN

Räckvidd: beröring
Varaktighet: omedelbar
Skolvärde: 3
Effekt: Denna besvärjelse gör att mörkermagikern får kunskap om ursprunget och krafterna hos ett magiskt föremål. För att verka måste besvärjelsens effektgrad övervinna effektgraden på den svagaste besvärjelse som föremålet innehåller på motståndstabellen. Beroende på besvärjelsens effektgrad får mörkermagikern reda på olika saker, exakt vad kan man se i tabellen nedan, (man får även informationen som finns vid de effektgrader som är lägre än den använda):

Effektgrad	Besvärjelsen ger kännedom om
1-3	föremålets ålder och vem som gjort det
4-6	hur många och hur starka besvärjelser föremålet rymmer
7-9	vilka besvärjelser föremålet innehåller
10-12	vilka som ägt föremålet
13-15	hur man använder föremålet
16-19	vad föremålet varit med om
20+	allt magikern vill veta om föremålet

VICOTNIKS FARSOT

Räckvidd: beröring
Varaktighet: tills sjukdomen botas eller går över
Skolvärde: 5

Effekt: Mörkermagikern kan låta sitt offer drabbas av en lämplig sjukdom. Exakt vilken sjukdom det skall vara bestämmer mörkermagikern men hur pass farlig sjukdomen är avgörs av effektgraden. Ju högre effektgrad, desto farligare sjukdom. Sjukdomen smittar som vanligt och varar tills den botas på naturlig eller magisk väg. En del av sjukdomarna kan verka svaga med våra mått mätt, men tänk på hur pass dåliga resurser man har att bota sjukdomar i Drakar och Demoners värld.

E1 — magsjuka, E5 — influensa, E10 — vattkoppor, E15 — spetälska, E20 — blodförgiftning, E25 — böldpest.

VICOTNIKS MÖRKERBLIXT

Räckvidd: Sx10 meter
Varaktighet: omedelbar/koncentration
Skolvärde: 6

Effekt: En 'blixt' av mörker skjuter ut från mörkermagikerns hand och träffar utvalt offer. Blixten består av magisk energi. Först och främst skadar besvärjelsen med 1T4 KP per effektgrad. Skadeeffekten är omedelbar och rustningar har endast halv abs, rustningar av stål eller järn har dock full abs. Dessutom kan besvärjelsen användas för att låsa en person, exempelvis en god magiker. I ett sådant fall jämförs mörkermagikerns PSY-grupp multiplicerad med besvärjelsens effektgrad mot den låsta personens PSY på motståndstabellen. Om magikern lyckas låsa personen kan denne inte göra någonting och tar 1 KP i skada per SR oavsett besvärjelsens effektgrad. Ytterligare ett motståndsslag får göras varannan SR.

VICOTNIKS FÖRBANNELSER

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 8

Effekten: Effekten av denna besvärjelse kan bli minst sagt otrevlig. Besvärjelsen drabbar offret med en förbannelse som magikern själv väljer. Ju högre effektgrad desto otrevligare förbannelse. Mörkermagikern bestämmer själv vad förbannelsen gör, men nedan följer några exempel:

Grzms svarta tunga (E1). Offret får svart tunga och blir häftigt magsjuk under 1T4 dagar om han äter något annat än kött.

Cons' vattenhat (E2). Offret får vattuskräck och måste klara en svår PSY-kontroll varje gång han skall färdas med båt. Han måste även klara ett lätt PSY-slag varje gång han skall gå över en bro. Att bada eller tvätta sig är totalt uteslutet försök medför omedelbart svimningsanfall.

Frops urlakning (E10). Offret får kraftigt försvagad benstomme. Hans FYS sänks till hälften. Om han tar mer än sin halverade FYS KP i skada i en och samma attack går automatiskt ett ben i kroppsdelen av med ytterligare 1T6 i skada som följd.

Orks flugpapper (E15). Offrets KAR höjs till 25. Alla av det motsatta könet som ser offret och misslyckas med ett slag på motståndstabellen mot besvärjelsens effektgrad med sin egen PSY blir hopplöst blixtförälskade i offret och följer det överallt och gör allt för att vinna personens kärlek.

Poffs onda öga (E15). Offrets KAR sänks till 1. Alla som ser offret måste slå ett slag på motståndstabellen (se ovan) eller fly i panik.

Zots osynlighet (E15). Offrets anletsdrag suddas ut helt och hållet. Det finns ingen chans att någon känner igen offret så länge det är förhäxat.

VICOTNIKS OORGANISKA FÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: permanent
Skolvärde: 10

Effekt: Denna besvärjelse kan förstöra oorganiskt material. Kvar blir endast en mycket försynt hög med damm. Vad besvärjelsen förstör och hur mycket beror på effektgraden. Normalt förstör den 1 liter av materialet, men för varje ytterligare effektgrad förstörs ytterligare en liter. Magiska föremål får en chans att försvara sig, föremålets starkaste besvärjelse mot förstörelsebesvärjelsens effektgrad på motståndstabellen.

Effektgrad	Besvärjelsen kan förstöra
1-3	Sten
4-6	Oädla metaller, t ex. tenn, koppar och nickel
7-9	Legeringar, t. ex. brons, vitguld och nysilver
10-12	Ädla stenar, t. ex. smaragd och rubin
13-15	Järn och diamant
16-19	Meteorit. Ädelmetaller, t. ex. platina och mithril
20+	Allt

VICOTNIKS MÄRKE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: E månader eller permanent
Skolvärde: 11

Effekt: Besvärjelsen används för att göra personer mottagliga för Vicotniks och hans disciplars kontroll. I äventyret *Melindors återkomst* ser rollpersonerna den användas i praktiken. För att besvärjelsen skall fungera måste offret skaka hand med besvärjaren. I samma stund som besvärjelsen tar effekt bränns ett litet kors in i offrets handflata. Besvärjelsen är passiv i E antal månader och avbryts sedan om inte offret lagts under en mörkermagikers kontroll. Om så gjorts är besvärjelsen att betrakta som permanent. Besvärjelsen kan brytas genom att handen huggs av med ett välsignat föremål.

VICOTNIKS AURA

Räckvidd: personlig
Varaktighet: S timmar
Skolvärde: 12

Effekt: Besvärjelsen skapar en respektingivande aura runt användaren och de som betraktar honom blir överväldigade av hans person. Ingen som inte lyckas övervinna besvärjelsens effektgrad med sin PSY-grupp skulle kunna skada personen som omges av auran så länge personen är vänlig. Om personen som omges av auran provocerar krävs dock endast att man övervinner besvärjelsens effektgrad med sin egen omodifierade PSY på motståndstabellen.

VICOTNIKS ORGANISKA FÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: 10 dagar
Skolvärde: 12

Effekt: Denna besvärjelse orsakar förtvining och i slutändan bortstötning av en kroppsdel hos offret. Processen pågår i tio dagar innan kroppsdelen är helt förtvinad och faller av. Förloppet kan stoppas med en HELA vars effektgrad övervinner FÖRGÖRELSENs. För varje dag sänks rörligheten i den aktuella kroppsdelen med 10% vilket även sänker FV i alla färdigheter som kräver att den påverkade kroppsdelen är fullt funktionsduglig med motsvarande summa. Besvärjelsen kan även användas mot växter. Besvärjelsens effektgrad avgör hur stor kroppsdelen kan vara: E1 — öra, E2 — tå, E3 — finger, E6 — hand, E8 — fot, E12 — arm, E15 — ben.

VICOTNIKS PERSONKONTROLL

Räckvidd: S meter
Varaktighet: koncentration
Skolvärde: 13

Effekt: Med hjälp av denna besvärjelse tar Vicotnik kontroll över en person och bestämmer hur personen skall handla. För att besvärjelsen skall ta effekt krävs det att magikerns PSY övervinner offrets på motståndstabellen. Handlingar som strider mot personens moraliska och etiska uppfattningar är dock svåra att få personen att utföra. Exempelvis leder försök till att övertyga en pacifist om att han skall döda oftare till mental kollaps. Det går inte heller att få den kontrollerade personen att utföra handlingar som uppenbarligen kommer att leda till att han eller hon skadas. När personen släpps ur kontrollen minns han eller hon oftast vad som hänt som i ett slags töcken, men personen har ingen som helst aning om att den var kontrollerad när den utförde handlingen.

VICOTNIKS MÖRKA TERROR

Räckvidd: S meter
Varaktighet: Omedelbar
Skolvärde: 14

Effekt: Detta är en kraftig skräckbesvärjelse vars avsikt är att skrämma slag på dem som påverkas av den. Den påverkar alla inom räckvidden som kan se magikern när han kastar den. De som misslyckas med ett motståndsslag mot besvärjelsens effektgrad måste slå på skräcktabellen och de som lyckas med det slaget måste slå ett normalt PSY-slag för att inte fly i panik. De som inte påverkas av besvärjelsen kan fortsätta att agera, fast med –5 i CL på allt de företar sig.

VICOTNIKS VÄVNADSFÖRGÖRELSE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till en vecka/E
Skolvärde: 15

Effekt: Denna besvärjelse kan bl. a. användas för att sänka fysiska grundegenskaper (FYS, STY, SMI) hos folk. Besvärjelsens effektgrad måste i det fallet övervinna grundegenskapen på motståndstabellen. I sådana fall sänks den med 1 steg.

VICOTNIKS FÖRVANDLING

Räckvidd: 1 meter/E
Varaktighet: S/4 veckor
Skolvärde: 16

Effekt: Med hjälp av denna besvärjelse kan mörkermagikern låta sig själv eller någon annan anta i stort sett vilken skepnad som helst. Magikern kan även ändra storleken på offret för besvärjelsen. För att förändra någons skepnad krävs en effektgrad för varannan STO-poäng hos offret och dessutom måste besvärjelsens effektgrad övervinna offrets PSY om det inte frivilligt vill förvandlas. För att förändra någons storlek krävs en effektgrad för varje STO-poäng som

skall tas bort eller läggas till. Man kan bara byta skepnad inom samma biologiska familjer. ***Exempel: En människa kan bli ett troll men inte en sten.*** Besvärjelsen används oftast i förfulande syfte av mörkermagikerna. Magikern kan när han vill avbryta besvärjelsen.

VICOTNIKS SINNESFÖRGÖRELSE

Räckvidd: beröring
Varaktighet: upp till 1 vecka/E
Skolvärde: 18
Effekt: Denna besvärjelse kan bl.a. användas för att sänka mentala grundegenskaper (PSY, INT, KAR) hos folk. Besvärjelsens effektgrad måste övervinna grundegenskapen som i så fall sänks med ett. Ett annat användningsområde är tankeläsning och hjärntvätt. Dessa förmågor kan endast användas då offret är drogat med särskilda droger. I kombination med Vicotniks märke kan effekten bli permanent.

VICOTNIKS SJÄLAFÖRGÖRELSE

Räckvidd: 1 m/E
Varaktighet: Speciell
Skolvärde: 18
Effekt: Denna besvärjelse har många och hemska effekter. Först och främst kan magikern sträcka sig in i offrets medvetande och läsa dess tankar. Man kan också, om man övervinner offrets PSY med besvärjelsens effektgrad, utplåna minnet av en händelse eller kortare tidsperiod och ersätta det med en händelse som aldrig inträffat.

VICOTNIKS SJÄLAVANDRING (R)

Räckvidd: beröring
Varaktighet: permanent
Skolvärde: 19
Effekt: Med hjälp av den här besvärjelsen kan man helt enkelt byta medvetande mellan två intelligenta kroppar. Medvetandet för med sig sina erfarenheter och liknande till den nya kroppen (dvs. alla mentala färdigheter), det fysiska kunnandet stannar dock kvar i den gamla och förblir detsamma. I den nya kroppen får man samma INT och PSY som tidigare och den nya kroppens STO, FYS, SMI och STY. KAR bör modifieras med tanke på den nya kroppens utseende och det ursprungliga medvetandets uppträdande. Tänk på att om en människas medvetande förs in i en hästs kropp så får personen i fråga mycket svårt att kommunicera då hästarnas talorgan är utformade på ett annat sätt än människans.

VICOTNIKS VERKLIGHETSFÖRVANSKNING

Räckvidd: 10 meter/E
Varaktighet: koncentration
Skolvärde: 25
Effekt: Den här besvärjelsen förändrar verkligheten, först bara i de påverkades sinnen och sedan på riktigt. På de lägre effektgraderna, när det bara är offrens sinnen som påverkas, kan man genomskåda den genom att övervinna den svårighetsgrad som anges i tabellen nedan med sin egen PSY på motståndstabellen. När sedan verkligheten förändras går det inte att göra någonting åt saken. Den bör användas mycket sparsamt för effekterna kan bli mer än förödande. När besvärjelsen slutat verka återgår allt till det normala utom det som magikern har ändrat på på riktigt. Magikern avgör själv vad som händer, men riktlinjer kan fås genom att studera tabellen nedan.

Effektgrad	Effekt på omgivningen
1-3	Mindre föremål försvinner, konturer suddas sakta ut. SG 10. Påverkar 1 person
4-6	Större föremål (träd och djur) försvinner eller tillkommer och konturer suddas ut, allting flyter sakta ihop. Färger, ljud och liknande intryck förändras något. SG 15. Påverkar 3 personer.
7-10	Hus, tiotals personer och liknande dyker upp ur tomma intet. Drastiska förändringar på ljud och färger. SG 20. Påverkar upp till 5 personer.
11-14	Gigantiska slott växer upp ur jorden. SG 25. Alla inom Sx10 meter påverkas av besvärjelsen.
15-18	Samma som ovan, men en del av förändringarna sker i verkligheten.
19-20	Allting blir ett rasande inferno, jorden blir himmel, himmel blir hav osv. Stora förändringar i verkligheten, exempelvis hus som försvinner.
21+	Praktiskt taget vad som helst kan hända. Förändringarna i verkligheten är dock begränsade som ovan.

LABRAATRIET

NÅGONSTANS I NIDLAND ligger Labraatriet. Det är dolt för mänskliga ögon och de som var med om att bygga det är sedan länge döda (de överlevde inte ens så länge att de hann vara med om invigningsfesten). Labraatriet kan nås från fyra platser på hela Altor; Vicotniks palats, Khaanîkels fängelse, Mörkerakademin i Khaanîkel och Kashtertemplet. Där finns nämligen de teleportationsportar som vid uttalandet av de rätta magiska orden för användaren till Labraatriet. Labraatriet är Vicotniks och hans disciplars alldeles egna lilla (?) experimentkammare och det sköts av överdiscipel Omâkh som har Vicotniks fulla förtroende. I Labraatriet skapas alla hemska, nya varelser som senare dyker upp i Vicotniks arméer och där utför man tortyr på förrädare och spioner, allt på obehagligast tänkbara sätt. Dessutom forskar man mycket i magins mysterier, särskilt mörkermagins och försöker att skapa nya intressanta och användbara vägar inom magin. En beskrivning av Labraatriets interiör ges nedan (karta finns i slutet av boken) men för att ge ett litet smakprov på vilken stämning som råder därnere (och på många andra platser i Nidland) inleds stycket med en ögonvittnes berättelse. Stycket är direkt hämtad ur Hahkans (studerande vid mörkerakademin) dagbok. (SL: Stycket kan ge dig själv en lite bättre uppfattning om hur nidlänningarna ser på sig själva och andra och hur de tänker).

"Det var under den femte månaden i vårt tionde studieår som vi för första gången fick besöka den plats som de andra, lite äldre och mer erfarna, noviserna pratade så lyriskt om. Labraatriet. Vi var alla, jag och mina studiekamrater, mycket förväntansfulla på vad som komma skulle. Vi visste att vi skulle göra erfarenheter som vi skulle bära med oss hela livet.

Vi fördes in genom en portal i Akademins källarvalv och trädde sedan ut i en illa upplyst trappa. Redan här, innan vi hade trängt in i Labraatriets inre, kunde vi höra plågade skrik från någonting som borde vara Labraatriets fängelsehålor. Detta gladde oss mycket, det de andra hade berättat var sant.

Vi leddes sedan genom ett virrvarr av gångar, salar fyllda av skrikande människor fastspända i de mest häpnadsväckande tortyrredskap och experimentsalar. Alla var vi medvetna om vart vi var på väg. Vi skulle till föreläsningssalen där vi skulle få träffa överdiscipel Omâkh som förestår Labraatriet. Några av de mer häpnadsväckande och fascinerande saker jag såg var bland annat hur två noviser skar i en naken kvinna som var uppspänd på ett galler samtidigt som de bytte ut olika delar av hennes kropp mot kroppsdelar från djur och hur man torterade en man genom att köra ned hans huvud i glödande kol gång på gång. Väl framme föreläsningssalen fick vi slå oss ned på bänkar av sten. Det var oerhört högt i tak i salen och även här hängde likdelar i kedjor och uppstoppade, malätna djur satt runt om på små piedestaler. Längst bort i salen fanns ett upphöjt podium som på båda sidor flankerades av statyer föreställande drakar med uppåtvända huvuden ur vars munnar det brann stora eldar. I ljuset från dessa flammor klev sedan en stor man iklädd turban och svart långrock fram och hälsade oss:

'Välkomna, noviser i mörkermagins ädla konst. Jag kan ana att ni har funnit det ni sett på hitvägen mycket intressant, eller hur?' Vi nickade alla tyst som svar på hans fråga. 'Och jag hoppas att ni ser fram emot att få komma ned hit och arbeta tillsammans med era kamrater. Det enda jag skall göra är att önska er lycka till i ert studium och förklara er värdiga att beträda Labraatriets novisnivåer. Jag hoppas att ni förstår vad det innebär.' De orden var de sista han sade innan han vände sig om och försvann tillbaka in i mörkret. Alla reste sig upp för att återvända till Akademin, men eftersom jag var en ivrig student beslöt jag mig för att se mig lite om i de områden som jag var berättigad att beträda. Sakta gick jag ut ur salen, för att de andra skulle hinna ifrån mig, och sedan gled jag in genom en dörr som jag tyckte verkade intressant, och dessutom stod lite på glänt. Där inne var två noviser, jag kände igen dem båda från Akademin, i full fart med att tortera, eller snarare dissekera vad jag snart fick förklarat var en utlänning som hade försökt ta sig in i hamnen. Entusiastisk som jag blev bad jag att få medverka och de erbjöd mig diverse redskap. Jag började med glödgade järn och några tänger med vilka jag bearbetade det som fanns kvar av utlänningens ansikte och sedan började jag att med knivar och syror bearbeta den övriga kroppen. Tänk vad människokroppen kan göras vacker..."

Fängelsesektionen (F)

F1. Ingången. Genom den här portalen kommer man in i Labraatriet om man färdas från Akademin eller om man kommer från fängelset.

F2. Fångvaktarnas rum. I det här rummet sitter de fångvaktare som har hand om övervakningen av de fångar som hålls i Labraatriets celler (**F3**). Fångvaktarna är synnerligen brutala och snedvridna typer som är garanterat otrevliga att hamna i trångmål med.

F3. Celler. Ett stort antal celler fyllda med brottslingar, slavar, varelser av olika slag, älvfolk m.m. Alla har de en sak gemensamt; de kommer inte att se ut som de gör länge till.

Novisernas sektion (N)

Till den här sektionen får man tillträde efter det att man studerat vid Akademin i minst tio år och fem månader och avlägger ett prov och en ed.

N1. Föreläsningssal. Den här salen är närmast kvadratisk och lyses upp av drakstatyerna (se ovan) samt ett antal fyrfat som står runt om i salen. Salen präglas av den stämning som genomsyrar hela Labraatriet, otrevligt, eller för den hemtame; mysigt och intressant. Överallt hänger kedjor och liknande på vilka diverse likdelar har spänts fast. Dessutom finns det ett antal ganska gamla uppstoppade djur. Här nere hålls vissa föreläsningar för noviserna, bl.a. om vilka djurdelar som passar bäst att sätta på den mänskliga kroppen efter det att andra huggits av och sådana väsentliga saker som var på kroppen det gör ondast att bli bränd med ett glödgat järn. Sitter gör man på bänkrader av sten. På sidorna finns det mindre rum som innehåller 'undervisningsmaterial'.

N2. Magisektion. Det är här som man håller till med de flesta magiska experimenten. Överallt finns det rum med magisk utrustning, allt från mald silveralvskalle till draktänder. Noviserna brukar betrakta det här som en mycket intressant del av Labraatriet. Dessutom har man avdelat en liten del med mindre rum **(N2.2)** där man tränar demonologiska konster. De pentagram som finns i rummen är förberedda av Omåkh och andra mästare. Av säkerhetsskäl brukar alltid experimenten övervakas av elever vid Akademin som tidigare genomfört dem med framgång eller som betraktas som särskilt begåvade.

N3. Experimentsektion. Här görs de experiment som inblandar manipulation av arvsanlag och liknande, eller snarare lektioner som senare skall leda till experiment. Det är här man kan se alla de klassiska scener som utspelar sig i det traditionella helvetet, med den enda skillnaden att här är det på riktigt. Här kan du använda all den råa och otrevliga fantasi som ligger begravd i ditt undermedvetna för att framställa skräckvisioner.

Disciplarnas och domarnas del (D)

D1. Ingång. Hit kommer man genom antingen portalen i Kashter eller genom en av portalerna i Vicotniks palats. Trappan är svagt upplyst av facklor som sitter i fackelhållare på väggarna. De sprider en rökridå i hela gången.

D2. Samlings- och diskussionssal. Det här är en sal som är inredd på samma sätt som de flesta andra rum här omkring. Inredningen påminner om ett normalt tortyrrums. I den här salen träffas disciplarna och domarna när de anser sig ha någonting av större vikt att diskutera. Diskussionerna leds alltid av Omåkh eller, i sällsynta fall, av Vicotnik.



D3. Experimentkammare. Det är i de här rummen och kamrarna som det egentliga Labraatriet kan sägas ligga. Det är här man tar fram det allra yttersta lidandet hos människorna och sedan njuter av att plåga dem tills de dör i krampaktiga ryckningar. Det är här personer får sina huvuden förflyttade till fötterna och skelettet upplöst. Detta kan anses vara Helvetet på jorden för dem som inte arbetar här, de som gör det anser det snarare vara Paradiset.

D4. Omåkhs svit. Här, i dessa salar, lever Omåkh ett gott liv. Även inne sina kamrar har han massvis med tortyrredskap vilkas närvaro han formligen njuter av. Omåkh har i det innersta av rummen, sovrummet, alla sina personliga tillhörigheter (se Personer och Varelser i Nidland för en närmare beskrivning).

Vicotniks privata sektion (V)

Ingen annan än Vicotnik får sätta sin fot i denna mycket speciella del av Labraatriet annat än på Vicotniks begäran eller med dennes tillåtelse. Om någon tar sig in där upplöses han i sina beståndsdelar efter lång och plågsam tortyr, oavsett rang.

V1. Stora kammaren. Hela den här ytan är ett enda rum. Rummet är byggt i ett antal våningsplan som sammanlänkas av broar och trappor. Överallt hänger nät av kedjor i vilka varelser från alla världens hörn sitter fastspända. Näten och de andra otrevligheterna gör att rummet delas in i flera mindre enheter. Lite här och var står olika sorters brygder och bubblar i gigantiska glasbehållare. Härnere är det aldrig tyst, ständigt hörs uppgivna skrik från de varelser som plågas värst. Ingången till rummet från Labraatriet bevakas på magisk väg av ett antal BLIXTar, SJÄLAFÖRGÖRELSer och liknande besvärjelser. För att man skall kunna gå genom dörren utan att förgöras omedelbart krävs det att man kan det magiska ordet eller att man är skyddad av en ANTIMAGI av åtminstone styrka E40. Under hela sitt arbete nere i Labraatriet är Vicotnik ständigt assisterad av demoniska tjänare som han framkallat och sedan bundit i vår värld. Demonerna är, även de, mycket lojala mot Vicotnik och betraktar honom som en 'högre makt'.

V2. Magiska experiment. Härinne, där större delen av golvet är ett pentagram i mithril, görs många vågade experiment av demonologisk karaktär. Runt om i rummet finns även glasbehållare med missbildade foster och yngel från livsfarliga monster. Ingen utom Vicotnik skulle våga gå in i rummet om de visste vad som fanns där.

V3. Utvecklingskammare. Hit in för Vicotnik de raser och experiment som han anser sig lyckas bra med för att de skall kunna utvecklas i fred utan påverkan från alla de varelser som finns i stora rummet **(V1)**. För tillfället finns det ett kattdjur som kan leva under vattnet och en blodsugande iller (vakt-, jakt-och spårningsarbeten är den tänkt för senare).

V4. Ingång. Genom den här portalen hamnar man i Vicotniks palats uppe på marken (eller snarare ganska högt upp i luften).

'BEHANDLINGAR'

För en fånge som förs till Labraatriet för att torteras, i informationsutsugande eller enbart plågande syfte finns det inte så många val; han eller hon måste följa sina fångvaktare. För dem som skall inleda tortyren finns det däremot några valmöjligheter, dessa presenteras nedan.

Första graden (Väckningen)

Används bara på fångar som man vill få ur information eller som verkar synnerligen klena. Man använder sådana lättviktare som exempelvis tumskruvar, knivar, glödgade järn, piskor och liknande. Ganska likt normal tortyr.

Andra graden (Fasans vandring)

Man börjar med att rycka ut naglarna och peta ut ögonen på personen i fråga och sedan kan man diskutera sträckbänken (till extrem sträckning). Efter det brukar man normalt bränna personen lite grann. Exempelvis brukar man låta bränna bort håret, vilket i och för sig luktar ganska illa, men ofta ger offret ett väldigt intressant utseende. Sedan börjar man knäcka benen i kroppen, vanligtvis börjar man med dem i händerna.

Tredje graden (Kuzhers straff)

Benen i kroppen bryts till hundra procent, de rent ut sagt smulas sönder. Det enda som är funktionsdugligt brukar vara bröstkorg, mage och huvud. Könsdelarna brukar brännas bort och sedan börjar man oftast med magin. Offret brukar ha svimmat eller dött av de chocker som det fått, men man gör allt som finns för att hålla offret vid liv så länge som möjligt så att det verkligen skall få lida.

Fjärde graden (Helvetesmarschen)

Här sätter man in alla tänkbara hjälpmedel, bl.a. Mörkersalvan vilken ger starka hallucinationer av inte alltför behaglig art. Sedan börjar man att flytta om offrets kroppsdelar och brukar sedan sluta med att exempelvis upplösa offrets skelett så att endast en dallrig geléklump återstår. Allt kan alltså hända vid en så här otrevlig behandling.

KUZHERISMEN

KUZHERISMEN är den enda tillåtna och enda praktiserade religionen i Nidland, undantaget bergsmännens naturgudadyrkan.

Historik

Kuzherismen infördes av Storkejsaren Vicotnik av Nidland vid hans ankomst till landet år 468 e.O. Vid ankomsten till landet var han i och för sig inte storkejsare, men han hade tillnamnet Ärkemagikern. Han tog stegvis kontrollen över landet, (för mer detaljerad information se avsnittet Historia), och samtidigt predikade han Kuzhers läror. Han sade sig vara Kuzhers profet och förklarade att nidlänningarna var det utvalda folket, utvalda till att härska över alla andra folk. Nidlänningarna var ett folk i splittring utan egentligt land och utan identitet och de var snara att följa honom och hans budskap.

Läran

Grundtanken med kuzherismen är att Kuzher är den ende sanne guden och att man blint skall följa hans läror (Kuzher betyder 'den Ende' (Guden)). Alla andra 'gudar' är endast andeväsen som lider av hybris och tror sig vara av gudomlig status och därför är de att betrakta som de största syndarna av alla eftersom de ställer sig över Kuzher.

Nu när Den sjunde profeten har anlänt, den Endes sjunde profet Vicotnik, är det dags för Altors härskarfolk att återigen slita sig ur sina bojor och tillsammans med den Endes profet krossa alla irrläror och förvanskningar av Kuzhers budskap som har spritts över Altor för att återigen inta den plats som ledarfolk som de sedan Skapelsen varit förutbestämda att ha. Alla andra folk är mindervärdiga och skall antingen omvändas eller gå under. Inställningen till omvärlden är minst sagt hatisk vilket gör att man enligt dessutom läran skall känna sympati för och gemenskap med sina bröder (de övriga nidlänningarna).

Farligast av alla är de illvilliga och avskyvärda älvfolken som genom sitt tålamod och eviga väntan på den rätta stunden ständigt hindrat de framåtsträvande nidlänningarna. Kuzher lär att de är släkt med de lömska ormarna och vildkatterna vilket kan ses på deras spetsiga öron och deras ovala pupiller. Dessutom är de opålitliga, lögnaktiga och sägs äga demoniska förmågor såsom odödlighet och mörkerseende.

Kuzher lär också att var och en skall få så mycket han är värd i detta livet och att ingen skall leva i överflöd om han inte genom gärningar i enlighet med läran i övrigt har förtjänat det.

Nidlänningarna är fanatiska i strid dels för att de inte vill svika igen och dels för att kuzherismen lär att den som dör för sin tro skall få komma till en plats som kallas för Fartharien, ett paradis i Paradiset. Om man dör en vanlig död vägs de handlingar man har gjort i enlighet med läran mot de man gjort mot läran. Vågmästaren är Kuzher själv, till sist är det alltid han som avgör om man skall sluta i Himlen eller Helvetet. Man utsätts för plågsamma och svåra prövningar som man till slut oftast klarar, bara tron på Kuzher är tillräckligt stark.

Skapelsen

I begynnelsen fanns intet. Sedan skapade Kuzher Altor och fyllde tomrummet runt omkring med ljus och mörker i form av Natt och Dag. För att sedan befolka Altor skapade Kuzher människan och gjorde henne till sin avbild. Först skapade han tre män och tre kvinnor men dessa satte sig över Kuzher och sökte att själva skapa människor för att stärka sin position på jorden. Kuzher betraktade människorna och lät dem hållas och skapade istället djur och insekter, träd och blommor för att göra världen skönare. Människorna betraktade sedan det Kuzher hade skapat, men de såg bara världsliga njutningar, inte andliga och Kuzher förstod att han hade misslyckats. Senare uppstod andliga väsen som trodde sig stå över skapelsen och dessa försökte sedan skapa sina egna raser vilket ledde till sådana misslyckanden som exempelvis alver och halvlängdsmän. För att ställa allt i ordning skapade han kuzherabhas, Den Endes utvalda, och placerade dem på Altor. Kuzherabhas fann sig till rätta och tog över makten på Altor. De härskade med andlig insikt ända tills det att de började hänge sig åt andra 'gudar' och åt världsliga nöjen. Då föll deras rike för första gången.

Kabbelhan — den heliga skrift

Kuzherismens heliga skrift heter Kabbelhan och i den berättas hela historien, inklusive skapelsen. Den består av åtta delar; först skapelsen, sedan de sex profeternas *gheng* (böcker) och så avslutas den med bönernas gheng. I den förste profetens gheng berättas hur Efrian, Kuzhers förste profet, skickas till Altor för att upplysa nidlänningarna till samma nivå av insikt som de hade nått tidigare. De hånar honom dock bara och låter spika fast honom och slå honom i bojor upp och ner på huvudstadens stadsport. Som straff låter Kuzher

jorden bli till hav och himlen till jord under några års tid.

Nidlänningarna lär sig dock inte av detta utan förnedrar även de tre profeter som följer efter Efrian. Detta leder till stor uppgivenhet hos Kuzher och han avstår under en längre tidsperiod från att försöka frälsa människorna. När han sänder sin femte profet är det i hopp om att de äntligen skall vända sig till den enda sanna tron. Furhnad, den femte profeten, lyckas efter lång kamp få folket att inse att Kuzhers lära är den enda riktiga. Folket följer villigt Kuzhers lära och blir en stor makt på Altor. Några missbrukar dock läran och på så sätt sviker hela folket återigen Kuzher och han blir tvungen att, besviken och förnedrad, fördriva dem från deras dåvarande hem till den plats där de nu bor.

Senare i tiden, efter hundratals år uppenbarar sig en man vid namn Odo som verkar var idealisk att använda som profet. Kuzher visar sig inför honom och han lovar att sprida Kuzhers lära. Han misstolkar dock Kuzhers budskap och skapar en egen religion som han kallar Den Lysande Vägen. Därför anses de som följer Den Lysande Vägen vara stora och oförlåtliga avfällingar.

I bönernas gheng finns det ett hundratal kortare och ett tjugotal längre böner nedtecknade. Den vanligaste, vilken också betraktas som trosbekännelse lyder enligt nedan:

Kuzher ka tharga,
tharga kat Kuzher.
Ge gartharge ü Dakh
y hatras Vicotnik.

(Kuzher är allt,
allt är Kuzher.
Jag ger mig till honom
och hans profet Vicotnik.)

Kabbelhan avslutas med orden: ***"Det skall komma en tid när den sjunde profeten vandrar på Altor, han skall då åter vända sig till det utvalda folket och ge dem frälsningen om de är beredda att ta emot den. Om de förskjuter även den sjunde profeten skall de och Altor med dem för alla tiders evinnerlighet utplånas"***.

ORGANISATION

Religionens överhuvud är Vicotnik och han har absolut makt. Under sig har Vicotnik ett antal ***ki-paktascher***, ärke- eller överstepräster. Dessa har ansvaret för ett område, ett så kallat ***thern,*** och är ofta till viss del invigda i mörkermagins mysterier. Detta beror på att många av dem har utbildats vid Mörkerakademin men sedan inte klarat slutprovet. Trots det har de dock tillåtits att fortsätta att använda sin magi, fast nu i kuzherismens tjänst.

Under sig har de i sin tur ett antal präster (paktascher) som hjälper dem att kontrollera mindre områden inom thernen. De ser till att alla skatter samlas in och de övervakar även befolkningen och ser till att alla i befolkningen som är skrivna vid ett visst tempel deltar i mässorna vid det templet. En person som utan godtagbar anledning eller skriftligt intyg från paktaschen i området uteblir från en mässa får erlägga ett vite på fem guld vicotnikar. Den del av religionens organisation som är ställd lite utanför är Khüdash, tempelriddarna.

KLÄDSEL

När man går i templet klär man sig som vanlig medborgare i en lång, svart kåpa utan huva eller bälte. Prästerna däremot bär långa rockar med vida ärmar och huvor gjorda i grönt farethre-tyg och översteprästen bär alltid en likadan dräkt som prästerna fast i mörkt vinrött tyg. Ingen får bara skor i kyrkorna, inte heller får man träda in om man inte är iklädd de kläder som läran kräver att man bär. Att bryta mot de reglerna betraktas som vanhelgande av helig plats och straffas vanligen mycket hårt (Labraatriet).

TEMPEL

De nidländska templen har oftast en stor lökliknande kupol. Dessutom finns det överallt i de nidländska städerna små bönetempel. (I avsnittet Städerna beskrivs Kashtertemplet ganska ingående).

MÄSSOR

Mässor hålls i kuzherismen morgon och kväll i samtliga tempel under veckans alla dagar, utom på särskilda högtidsdagar då man istället håller massmässor på gator och torg. Mässan inleds alltid med att samtliga deltagare vänder sig mot Khaanîkel och högt läser trosbekännelsen. Sedan mässar prästen några delar ur Kabbelhan och förtalar kättarna och påminner alltid de närvarande om Kuzhers regler. När prästen har mässat brukar man läsa ytterligare ett par böner för att sedan avsluta med trosbekännelsen. Samtliga medlemmar i familjen måste gå på minst en mässa om dagen, och ofta infinner man sig plikttroget på båda.

RELIGIÖSA HÖGTIDSDAGAR

- Man firar **Vicotniks ankomst** (betraktas inte som någon direkt religiös högtid, se avsnittet om Nidlänningarnas seder och bruk).
- Första veckan i åttonde månaden minns man **fördrivningen från Akrogal** och sonar sina synder genom att fasta i en veckas tid.

- **Efrians dag** (se nedan).
- På den åttonde dagen i sjätte månaden firar man **minnet av missionären Tuhman** som dödades av illvilliga alver. Han var Kuzherismens förste och siste missionär. (Den nidländska reningen bör inte betraktas som mission).
- Den fjärde natten efter årets första fullmåne hedrar man **minnet av sina döda** genom att runt om i landet tända stora bål. De som dött under dagarna innan får brännas på bålen vilket anses säkerställa personens färd till Paradiset.

ARTEFAKTER

Som inom alla läror finns det alltid föremål som hölls högt av de troende, som betraktas som föremål av nästan gudomlig status. Nedan beskrivs några sådana.

Tasparha-rullarna

I legenderna berättas det att Vicotnik fick Tasparharullarna av Kuzher i samband med sin första uppenbarelse. Den skall ha ägt rum på en vidsträckt slätt i Akrogal där ingenting annat än slät mark fanns att se i något väderstreck. Där stod Vicotnik ensam och frusen och utan föda. Då rämnade himlen och ett regn började falla över Altor och en röst sade till Vicotnik: ***Tag dessa lagar och läs dem. Du kommer att förstå för du är den sjunde och siste av de Utvalda.*** Sedan slutade det regna och framför Vicotnik låg på marken rullar skrivna på ett okänt språk som Vicotnik kunde läsa och förstå trots allt.

Tasparha-rullarna är tre till antalet och ligger till grund för Kabbelhan. Handtagen på rullarna är av ett okänt träslag och pergamentet är av tidigare ej skådat slag. De förvaras i templet i Kashter (själen) som är den största av alla och ligger i Khaanîkel. Där ligger de inne i ett skåp av glas som är skyddat med alla tänkbara hemska besvärjelser.

Efrians bojor

Dessa bojor anses vara de som Kuzhers förste profet Efrian fästes med på Harternikths stadsportar. De är tillsammans med Tasparha-rullarna de artefakter som hålls högst i aktning. Bojorna ser väldigt vardagliga ut när man ser dem. De ser ut att vara gjorda i vanligt gjutjärn, förvisso slitet och rostigt, men dock. De förvaras i Besporho som anses vara Harternikths motsvarighet i vår tid, en syndens stad. Varje år spikar man upp dem på stadsporten på den första dagen i tredje månaden för att hedra Efrians minne. Efrians bojor har blivit en symbol för kuzherismen och man har ofta kopior av bojorna i de flesta templen där de även i flera fall finns statyer uppsatta på väggarna föreställande Efrian under dennes lidanden.

Pathark

Detta är en drygt två meter lång stav som är gjord i ett okänt material vars färg skiftar mellan svart och mörkblått. Ena änden av staven är formad som en knuten pansarnäve som håller i tre åskviggar. Staven anses ha skapats av Kuzher för att användas av religionens och därmed världens överhuvud vid högtidliga ceremonier. Den förvaras i Kashter tillsammans med Tasparha-rullarna. Staven är den enda av artefakterna som har mer än symboliskt värde då den dessutom är försedd med BLIXT E5, MÖRKER E10, LADDNING E8, VICOTNIKS AURA E15, PERMANENS och NEXUS. Staven tas fram en gång om året, på Kuzhers dag, den fjärde månadens första veckas sista dag.

KHÜDASH-ORDEN

Även kuzherismen måste kunna försvara sig (som om det inte räckte med mörkermagin) mot irrläror över hela Altor. Därför instiftades denna tempelriddarorden av Vicotnik för lite mer än hundra år sedan. Den har mer ett symboliskt och moraliskt värde än någon riktig avgörande betydelse då dess totala antal medlemmar är mycket litet i jämförelse med de nidländska arméernas.

Medlemmarna lever en mycket strikt och inrutat liv i sina särskilda områden och beblandar sig normalt inte med de vanliga prästerna. Själva anser de sig vara förmer än de vanliga prästerna då de även är bevandrade i vapenbruk. Orden har sitt högsäte i staden Jalla-Jalla som ligger ett tiotal mil ostsydost om Khaanîkel.

Khüdash-orden leds av en stormästare (thrakh) som själv väljer ut de nya rekryterna tillsammans med mästarna, mycket erfarna krigare som varit i ordens tjänst i minst tio år. De nya rekryterna tränas sedan mycket hårt i disciplin, vapenbruk och teologi under flera års tid. Den nuvarande stormästaren heter Hektar Than och är mycket respekterad och anses vara den främste stormästaren genom tiderna (beskrivs i Personer och Varelser i Nidland).

Khüdash-orden fungerar samtidigt som en slags inkvisition som hjälper till att spåra och bestraffa kättare, i de fåtal fall de finns. Religionen är som sagt mycket stark i Nidland.

Riddarna utrustas med armborst, repather, en slags kroksabel (se avsnittet om Personer och varelser i Nidland för närmare information), ringbrynja, hjälm, sköld och en tunika med ordens symbol, den knutna näven hållandes en repather istället för de tre åskviggarna.

Orden agerar inte på något avgörande sätt i kriget utan medlemmarna dyker mest upp i någon pluton här

och där. Deras närvaro höjer stridsmoralen hos mannarna då de är ansedda som mycket dugliga krigare och dessutom anses vara särskilt intimt förknippade med Kuzher.

RELIGIÖSA REGLER

Kuzherismen har inte särskilt många direkt etiska regler förutom de moralregler som gäller i alla samhällen, (inte stjäla, inte döda trogna osv.). Man skall däremot be tre gånger om dagen och vid dessa tillfällen ringer böneringaren i templens klockor så att alla vet att det är bönestund. Vid varje bönetillfälle skall trosbekännelsen rabblas tre gånger och sedan skall tre valfria böner rabblas under det att man är vänd mot Khaanikel.

Dessutom skall man alltid sätta läran, Kuzher och Vicotnik före allt annat, före sig själv och före familjen. Ingenting får stå mellan en man och hans tro.

SANNINGEN OM KUZHER

De flesta av Erebs lärde anser att Kuzher är skapad av Vicotnik enbart för att tjäna hans syften. De visar även på att många delar av kuzherismens läror står att finna på andra avlägsna platser runt om på Altor.

Deras misstankar är helt korrekta. Vicotnik har skapat Kuzher och kuzherismen genom att stjäla bitar från olika redan existerande läror och sedan foga samman dem på ett sätt som passar honom. Även sådana saker som Tasparha-rullarna och Efrians bojor är rena rama bluffen, men försök att säga det till en nidlänning!

EFTER VICOTNIK

EFTER DET ATT rollpersonerna har besegrat Vicotnik tar inte möjligheterna till att äventyra i Nidland slut, snarare tvärtom. Det dyker upp nya förutsättningar för äventyrande och ett antal spännande miljöer dyker upp, miljöer som rollpersonerna kan ge sig ut för att upptäcka och utforska. I det här kapitlet beskrivs hur landet ser ut efter det att Vicotnik har fallit, hur de olika personer som finns agerar samt hur omvärlden reagerar på Nidlands fall. Dessutom beskrivs i korta drag de händelser som gör att Nidland slutligen faller (det är inte enbart rollpersonernas förtjänst). Om du vill kan du göra egna äventyr av de händelser som utspelas i samband med övriga Nidlands fall. Äventyrsförslag ges vid varje tidsperiod.

NIDLANDS FALL OCH RENINGENS SLUT

När rollpersonerna dödar Vicotnik bryts en del av den totala förtrollning som ligger över hans mannar och över krigsherrarna. De är inte längre lika fanatiska och har inte längre lika god moral som tidigare. Allt bryts som i ett trollslag. Vid striden vid Htygaklippa mellan de allierades huvudstyrka bestående av dalker, felicier, hynsolger och berendier och även stora förband dvärgar som lämnat Grynnerbergen i precis rätt ögonblick och en av de nidländska huvudstyrkorna fäller detta utslaget. De nidländska soldaterna drivs på flykt eller tillfångatags och tvingas att kapitulera, en stor seger för de allierade, men de flesta av mörkerriddarna och disciplarna flyr undan och gömmer sig.

I Cereval tågar drakmästarna ned från bergen åtföljda av drakarna. Detta leder till en hastig kapitulation bland stora delar av de nidländska arméerna, bl.a. ger sig hela flottan omedelbart. Landstyrkorna däremot drar sig tillbaka, men hinns upp av drakarna och förgörs utan nåd till siste man. Reningen är slut i norrled.

I västerled fortsätter man enträget, fast beslutna att tränga igenom de allierade styrkor bestående av kardiska, magilliska och zorakiska styrkor som blockerar vägen vid Jorpagna. Det uppstår mycket hårda strider och den nidländska sidan har övertaget in i det sista då de alver som överlevde skövlingen av Landori återvänder och i sällskap för med sig Nidabergens dvärgar. Den nidländska armén tas i ryggen och de faller, man efter man och på så sätt avslutas den nidländska reningen även i västerled.

Vissa styrkor kvarstår dock i det inre av Nidland och man har även lyckats att ockupera hela Krun, vilket man fortfarande håller. Stora delar av den nidländska flottan seglar ut på Golwyndas sötvattenshav mot okända mål och ungefär samtidigt (ungefär två veckor efter det att äventyret slutar) tågar allierade styrkor in i Krun och man krossar de nidländska styrkorna. Ungefär vid samma tidpunkt når de allierade fram till huvudstaden Khaanîkel som intas efter en kortare belägring och den nidländska reningen är över.

ÄVENTYRSFÖRSLAG

In i dvärgarnas grottor

En oförsiktighet av dvärgarna gör att en av ingångarna till deras grottor blottas och några av de nidländska styrkorna attackerar omedelbart med stor framgång. Man stänger samtliga ingångar till gruvorna och isolerar sig totalt från yttervärlden. En av dvärgarna lyckas dock fly, svårt sårad, men vid liv. Han anländer till den truppstyrka vid vilken rollpersonerna befinner sig och berättar vad som hänt. Vid styrkorna finns en alv som kan läka dvärgen (förutsatt att ingen av rollpersonerna kan det). Dvärgen ber rollpersonerna att följa honom upp till boningarna då han känner till en lönngång som för dem direkt in i de centrala delarna av grottorna. Om rollpersonerna accepterar det ger de sig av mot grottorna. Du får själv skapa grottorna och rollpersonernas motståndare. (Om du har *Helvetesfortet*, men av någon anledning inte har spelat det kan du förstås använda någon av grottorna som beskrivs där).

Bakom fiendens linjer

Rollpersonerna blir utsedda till att försöka ta sig in i Slaghar för att öppna stadsportarna så att de belägrande styrkorna kan ta sig in. Det blir inte något lätt företag eftersom staden är väldigt hårt bevakad, men man kan ju alltid försöka vattenvägen eller någonting i den stilen.

Avfällingen

Om du vill skapa ett litet annorlunda rollspelande kan du ta en av spelarna åt sidan vid ett lämpligt tillfälle och diskutera med honom. (De andra spelarna bör helst inte vara närvarande). Fråga då honom om han kan tänka sig att låta sin rollperson fungera som nidlänningarnas hjälpreda och hantlangare och ständigt sätta käppar i hjulen för sina medspelare på ett sådant sätt så att de inte märker det. Om han vill det kan du låta honom bli tillfångatagen av nidländska gerillasol-

dater och hjärntvättad eller förhäxad av en mörkermagiker, och på så sätt bli deras handgångne man.

Om du skall använda den här typen av rollspel under de äventyr som följer (rekommenderas inte i huvudäventyret) bör alla spelarna vara ganska duktiga på intrigrollspel eller i varje fall ha stor rutin och redan från början ha ett system med lappskickning mellan spelare och SL osv. Annars blir det ganska misstänkt om någon av spelarna sitter och brevväxlar med spelledaren utan att någon annan gör det. I sådana fall kan det vara rätt meningslöst, men om det fungerar på ett bra sätt är det oerhört spännande och det förutsätter att man lär sig mer om varandras rollpersoner på ett annorlunda sätt, och det kräver bättre rollspel av samtliga deltagare.

Att inta en Demontunga

Det är dags att inta en av de sista kvarvarande nidländska befästningarna, Demontungan. Ghutrün står fortfarande som överbefälhavare, beredd att kämpa till sista blodsdroppen. Det lär bli lite problem med att komma in där, eller vad tror SL?

Nådastöten

Detta äventyr är ett mycket lämpligt sätt att avsluta händelserna kring den nidländska reningen på.

Under ett antal veckor har Nidlands huvudstad Khaanîkel stått under belägring, men den har vägrat falla och verkar ha tillsynes outtömliga resurser av alla slag. Det verkar varken saknas mat eller vapen för de belägrade nidlänningarna. För att man skall kunna sätta in nådastöten krävs att någon på något sätt går in och rekognoscerar lite, vilket har gjorts via flygspaning med spanarens död som följd. Man beslutar sig för att gå till direkt attack, och rollpersonerna utses till att ingå i den styrka som skall storma Vicotniks palats. Detta bebos numera av Omåkh som omedelbart efter Vicotniks död övertog platsen som Storkejsare av Nidland. När rollpersonerna stormar palatset befinner han sig i trakter som rollpersonerna har varit i tidigare, Vicotniks torn. Du kan säkert utan större problem göra palatset till ett fantastiskt spännande äventyr (det finns tyvärr inte plats att beskriva det här). När rollpersonerna sedan slutligen kämpar mot Omåkh i Vicotniks kammare och precis skall till att dräpa honom utropar han några magiska ord och försvinner in i en portal som öppnas i tomma luften. Om rollpersonerna snabbar sig kan de följa efter honom in i portalen. När de passerat genom portalen finner de att de befinner sig i vad som verkar vara Helvetet. På avstånd kan de hela tiden följa Omåkhs rörelser genom kedjor och liknande till dess att han plötsligt försvinner. Som du säkert redan har förstått befinner sig rollpersonerna i Labraatriet på okänd plats i Nidland. Härnere har du alla förutsättningar i världen att skapa ett riktigt skräckäventyr. Labraatriet beskrivs översiktligt tidigare i den här boken. Smäll på med alla smaskiga effekter du kan tänka dig och var inte rädd för att överdriva, försök att skrämma spelarna, eller åtminstone deras rollpersoner. Slutligen når rollpersonerna Vicotniks avdelning där de i en sista slutstrid stöter samman med Omåkh. Om de lyckas besegra Omåkh återstår bara ett litet problem: hur skall de ta sig ut ur Labraatriet. De kanske får stanna där för alltid, vem vet? Om de lyckas ta sig ut upptäcker de att Khaanîkel är intaget av de allierade styrkorna och man har äntligen lyckats kväva den nidländska reningens sista andetag.

RÅDETS UPPRÄTTANDE

Efter det att man lyckas att få Nidland på fall inrättas vad man kallar för Revolutionsrådet, men i dagligt tal kallas det för Rådet. Rådet blir den makt som får beslutsstyrka i Nidland och det har total auktoritet. Rådet består av representanter för alla ockupationsmakterna. Dessa är: Hynsolge, Berendien, Felicien, Cereval, och Krun. Dessutom finns det en representant för dvärgarna och en för alverna. Alla deltagarna har var sin röst i alla frågor och beslut fattas med minst 2/3-majoritet. Om inte 2/3-majoritet fås för ett visst förslag vid första röstningen så röstar man tills att man har får 2/3-majoritet för något förslag. De första beslut som tas i rådet (hösten 613) är de om kuzherismens förbjudande och införande av undantagstillstånd. Det blir exempelvis förbjudet att vistas ute på stadens gator efter det att solen gått ned. Dessutom förbjuder man helt bärandet av vapen för andra än de soldater som tillhör ockupationsmakternas armé och man gör stora vapenkonfiskeringar vid exempelvis häkten, garnisoner och liknande.

Man kontrollerar religionen med hjälp av bland annat Den ljusa handen, Den lysande vägens egen inkvisition. Efter flera dagars röstningar beslutar man att införa Den lysande vägen som officiell religion i samtliga delar av Nidland, trots vilda protester från Kruns delegat. Missionen är rent utsagt påtvingad de stackars nidlänningarna.

NIDLÄNNINGARNAS ATTITYDER

Vicotniks hypnotiska makt över nidlänningarna bryts och de börjar sakta att återgå till att vara som de var tidigare, före Vicotniks ankomst. Men det hårda styre som ockupationsmakterna upprättar och det förakt för nidlänningarna som de visar gör befolkningen mycket hatiskt inställd till ockupationsmakterna. De

delar av befolkningen som led mest under Vicotnik eller beslutar sig för att vända kappan efter vinden, låter sig med glädje omvändas och hjälper de allierade och/eller konverterar till Den lysande vägen. På dessa människor tittar de övriga nidlänningarna med djupaste förakt. Det spelar ingen roll vilket gishan man tillhör, det är ändå tillåtet att spotta på en geshti som bekänner sig till någon annan religion än kuzherismen. I landet skapas till följd av detta hat en mängd motståndsrörelser som motarbetar ockupationsmakten.

MOTSTÅNDSRÖRELSER

I Nidland uppstår som sagt ganska snart efter Rådets bildande ett antal större motståndsrörelser som börjar motarbeta ockupationsmakterna på olika sätt. Några av dessa beskrivs nedan.

Kuzhers hand

I de dolda sällskap som bildas för att man skall kunna utöva kuzherismen skapas efter hand ett slutet sällskap, en motståndsorganisation som kallas för Kuzhers hand. Kuzhers hand är en ganska stor organisation som inte riktigt har några begränsningar. I princip 75% av nidlänningarna sympatiserar ju med organisationen och är beredda på att ställa upp och hjälpa till. Kuzhers hand är organiserad i flera nivåer. Den yttre nivån består av lekmännen, de vanliga religiösa. Den andra nivån är de mer invigda, de lekmän som kämpar för sin tro. Den tredje nivån består till största delen av personer ur geshti, men även vissa lekmän som är djupt engagerade och duktiga ingår. Den innersta nivån består av de överlevande av ärkeprästerna och det är de som är de absolut styrande i organisationen. Kuzhers hand sysslar mest med att sabotera verksamheten för Den lysande vägens missionärer och dessutom gör de sitt bästa för att skända alla de nya helgedomar som uppförs till Etins ära. Organisationen är inte på något sätt militärt stark, men vissa av dess medlemmar känner till en del av mörkermagins hemligheter. Dessutom finns visserligen en viss militär slagkraft i de riddare som tidigare tillhörde Khüdash-orden. Organisationen är mycket spridd och den finns i mindre sällskap över hela Nidland.

Äventyrsförslag

Att finna en sabotör

Under en tid har ett stort antal sabotage genomförts mot det Etintempel som håller på att uppföras ovanpå ett rivet Kuzhertempel i Jalla-jalla. Bontisålen är utom sig och mycket bekymrad över det som har hänt. Tavlor och altare har förstörts och skändats på alla tänkbara sätt och ingen förstår hur förövarna har kunnat ta sig in i templet utan att upptäckas. I själva verket är det så att en av de 'omvända' nidlänningarna som arbetar vid tempelbygget i själva verket är medlem av Kuzhers hand. Han har hittat ett lönnrum under golvet i templets bakre del som finns kvar från den tid då templet var helgat åt Kuzher, varifrån det leder en hemlig gång ut i stadens kloaker, genom vilka man kan nå till organisationens högkvarter i staden. Hur rollpersonerna går tillväga för att lösa problemet är helt och hållet upp till dem själva, men det kan säkert leda till en hel del förvecklingar.

Vicotniks arvtagare

Efter det att Nidland föll började genast de som tidigare stod nära Vicotnik att organisera sig. Disciplarna och domarna förenade sig med enda avsikt att kunna återta makten i Nidland. De är mycket välorganiserade men få till antalet. De av disciplarna och domarna som undkom de allierades frammarsch kunde räknas på en vanlig mans fingrar (och tår). Däremot har de ett stort antal lekmän, soldater och icke fullt utbildade mörkermagiker under sig, vilka de använder för de uppdrag som de behöver ha utförda. En av de mer kända varianterna är att fånga någon allierad medarbetare och på ett snabbt och smidigt sätt hjärntvättar denne och förse honom med ett uppdrag. När han sedan utfört uppdraget bryts en magisk spärr och han avlider, snabbt och smärtfritt. Detta har gjort att organisationen fruktas av de allierades befälhavare.

Då de jobbar på egen hand gör de det ofta dolt. Det är väldigt svårt att finna dem och deras högkvarter då de alltid kan hålla sig väl förberedda med magins hjälp. Dessutom vet heller aldrig lekmännen något väsentligt, utan de utför bara uppdrag "för fosterlandet". Uppdragen får de oftast av en man klädd i kåpa som de varken känner till namn eller till utseende. Den som leder organisationen är Mizboallahs mästare Hgurhu som med magins hjälp och sina utsökta kunskaper i underrättelsetjänst lyckades fly ut ur Khaanîkel när staden stormades av de allierades trupper. Dessutom ingår även Omåkh i organisationen om inte rollpersonerna har dödat honom (se ovan).

Äventyrsförslag

Sökandet efter den heliga Pathark

I samband med att Khaanîkel stormades försvann den mäktigaste artefakten som någonsin funnits inom kuzherismen. Ärkeprästens stav, den heliga Pathark. Vart den tog vägen är det ingen som vet och ännu mindre vet man vem som var orsaken till dess försvin-

nande. Att den är borta är dåligt för de allierade då de inte har total kontroll över allt som rör kuzherismen och troligtvis betraktar de flesta som bekänner sig till kuzherismen detta som en seger.

Plötsligt får de allierade dock reda på att staven skall ha dykt upp i området kring Densel, magikernas stad, och eftersom rollpersonerna har varit där tidigare utses de till att försöka ta sig dit och hitta den mäktiga staven. Samtidigt är dock en mäktig grupp från Vicotniks arvtagare på väg till samma plats för att hitta staven, om den nu finns där. Den avgörande skillnaden mellan dem och rollpersonerna är att de känner till rollpersonernas existens och därför dyker det hela tiden upp varelser och annat otrevligt som försöker sinka rollpersonerna i deras färd mot Densel. När rollpersonerna slutligen kommer fram till Densel börjar sökandet efter staven samtidigt som de ständigt konfronterar medlemmar av Vicotniks arvtagare som gör livet surt för dem. Hur man hittar staven, var man hittar den och om den finns i Densel bestämmer du själv som SL. Äventyret kan garanterat bli oerhört spännande.

SVARTA KLINGAN

Den tredje betydelsefulla motståndsorganisation som uppstår kallar sig Svarta klingans brödraskap. Svarta klingan består till nära 100% av före detta anställda i Vicotniks arméer. De är alltifrån krigsherrar till meniga soldater, från luftskeppskommendanter till mörkerriddare, alla med samma mål, att befria Nidland. Svarta klingan fungerar mest som guerillakrigare och attackerar ständigt mindre befästningar för att sedan dra sig tillbaka. De gör sitt yttersta för att göra sina bakhåll så lömska som möjligt och de försöker alltid att dräpa så många av sina motståndare som möjligt, för att på så sätt sänka ockupationssoldaternas moral och decimera motståndarnas arméer. De består av flera olika mindre enheter som alla jobbar på olika platser i landet. Den som står som övre samordnare för hela organisationen är mörkerriddarnas överherre som har beslutat sig för att störta regimen (den nya allierade givetvis). Det är sällan som Svarta Klingan arbetar i det fördolda. De har byggt upp en stark armé och ger sig ut och slåss med de otrogna hundarna, som de kallar de allierade. Högkvarteret är beläget högt uppe i bergen i en bergsby som man har lyckats erövra. Organisationen har en mycket strikt hierarki. För att öka moralen bland mannarna brukar man vara ganska frikostig med att utdela utmärkelser och liknande för exempelvis "tapperhet i strid" och liknande.

Givetvis ingår många av de otäcka element som beskrivs tidigare i den här boken fortfarande i organisationen, exempelvis helveteshundarna.

ÄVENTYRSFÖRSLAG

Ett bakhåll för mycket

Rollpersonerna leder en truppstyrka som har fått i uppdrag att lura in sina motståndare i ett bakhåll. Detta lyckas de visserligen ganska väl med, men de allierade styrkorna som skulle ha attackerat Den svarta klingans styrkor har överrumplats och på ett snabbt och smidigt sätt ersatts med Svarta klingans soldater. Hela styrkan går förlorad, men rollpersonerna känns igen och förs som fångar till lägret. Sedan blir det dags att försöka fly, återta sina ägodelar och dessutom överleva. Det kan bli svårt.

Attack mot klippan

Man bestämmer sig för att man skall attackera brödraskapets högkvarter som man lyckats lokalisera med hjälp av spejare från bergsmännen. Det blir rollpersonerna som får försöka ta sig in i staden först, eller så får de leda attacken. I vilket fall som helst blir det ett svårt uppdrag.

RÅDETS SÖNDERFALLANDE

Efter det att styret fungerat på ett hyfsat sätt under drygt sex månader blir motsättningarna inom Rådet för starka och man enas om att splittra rådet och istället tilldela vart och ett av länderna som sitter i rådet en provins i Nidland. Dvärgarna och alverna drar sig ur, missnöjda med människornas låga intelligens och även Cereval backar ur. Hynsolge får de delar som ligger närmast det egna landet och Berendien väljer att ta de nordligaste delarna som provins. Krun väljer de sydliga delarna för att förbättra sitt fiskeområde och stärka sin makt i området och Felicien tillskansar sig hela området kring Khaanîkel och de andra stora städerna i det området samt slätterna och den strategiskt så viktiga Demontungan. Man upprättar ett officiellt fredsavtal mellan provinserna och på våren år 614 är återigen allting frid och fröjd, landet Nidland har slutat att existera. Tiden efter detta präglas i provinserna av uppror och rebellstyrkor som kämpar mot sina nya herrar och allting blir i stort sett kaos. Provinsregeringarna förlorar all reell makt och det finns goda möjligheter för att en ny Vicotnik dyker upp någonstans någon gång i framtiden.

PERSONER, VARELSER OCH ANNAT I NIDLAND

I DET HÄR KAPITLET beskrivs alla nya företeelser så som standardpersoner, spelledarpersoner, nya varelser och nya vapen. Alla beskrivs efter samma mall. Du kan, och bör, dra ifrån och lägga till bland färdigheter, utrustning och liknande. Det som anges nedan är bara ett urval av de saker personen bär på sig eller de färdigheter han eller hon besitter. De olika företeelserna beskrivs under olika rubriker.

FOLKSLAG I NIDLAND

Nidlänningarna

Den typiske nidlänningens karaktär och lynne beskrivs under avsnittet Nidlänningarna. De värden som förhåller sig annorlunda mot andra folkslag visas nedan.

Grundegenskaper
STO 3T6+1
KAR 2T6+3

Högländarna

Högländarna är fortfarande ett ganska stolt folk som håller på en del av sina gamla traditioner. Man är i allmänhet mer öppen än den nidlänningarna i gemen och de kan faktiskt uppfattas som trevliga. Man lever en stor del av sitt liv från hästryggen och är därför oftast skickliga ryttare.

Grundegenskaper
STO 3T6+2
FYS 3T6+1
KAR 2T6+3

Typiska färdigheter: Rida, Lans, Jaga & Spåra

Bergsmännen

Grynnerbergens bergsklaner är det mest udda folkslaget i Nidland. De är avskärmade från så gott som alla kontakter med yttervärlden och lever sitt eget liv i sina högt belägna bostäder. Beskrivs i Geografi-avsnittet.

Grundegenskaper
STO 3T6+3
STY 3T6+2
FYS 3T6+1
INT 2T6+3
KAR 2T6+3

Typiska färdigheter: Spjut, Jaga & spåra, Orientering, Överlevnad berg

VICOTNIKS FRUKTANSVÄRDA ARMÉER

Beskrivs ingående under kapitlet om Militärmakten.

Nidländsk soldat

STY	12	SMI	11	KAR	9
STO	12	INT	11	KP	12
FYS	11	PSY	11	SB	0

Yrke: Krigare

Färdigheter: Shamshir 8, Spjut 10, Medelstor sköld 10, Rida 10, Upptäcka fara 8, Thanghir 8 (de speciella bågskyttarna har FV12), Finna dolda ting 8.

Utrustning: Nitläderrustning, konisk hjälm, spjut, shamshir, sköld, (bågskyttarna har dessutom thanghir, koger med 25 pilar men saknar spjut).

Övrigt: Marinsoldaterna har sham istället för shamshir och läderrustningar. Dessutom har de Simma B3, Sjökunnighet 15, Klättra 10, Thanghir 13 och Navigation 6.

Luftflottans soldater har samma utrustning som marinsoldaterna förutom att de som sköld använder en liten renghn. De har dessutom färdigheterna Luftkunnighet 15 och Luftskepp 14.

Musikanter har samma utrustning som de vanliga soldaterna och samma färdighetsvärden, men de använder normalt inte spjut då dessa är jobbiga att bära omkring på samtidigt som du spelar ett instrument.

Nidländsk officerare

STY	14	SMI	12	KAR	9
STO	13	INT	11	KP	13
FYS	12	PSY	11	SB	0

Yrke: Krigare

Färdigheter: Spjut 17, Shamshir 16, Medelstor sköld 17, Thanghir 16, Rida 17, Upptäcka fara 13, Finna dolda ting 14.

Utrustning: Ringbrynja, konisk hjälm med ringbrynjehäng, spjut, shamshir, thanghir, koger med 25 pilar.

Övrigt: Det finns en officer per hundra soldater. Underofficerarna leder grupper om tio man. De nidländska officerarna (och underofficerarna) bär Nidlands vapen, en bepansrad näve som håller tre åskviggar mot svart bakgrund.

Marinens kustah (kaptener) har i princip samma utrustning som landstyrkorna med den lilla skillnaden

Yrke: Riddare (av Khüdash-orden)

Färdigheter: Repather 18, Medelstor sköld 18, Armborst 18, Teologi: Kuzherismen 20, Klättra 15, Finna dolda ting 14, Upptäcka fara 15.

Utrustning: Lång ringbrynja, konisk hjälm med ringbrynja, Tunika med ordens symbol på grå bakgrund, medelstor sköld, repather, armborst, koger med 25 skäktor.

Övrigt: Det finns totalt 20 stycken mästare inom Khüdash-orden. När en dör ges det plats för en ny.

LÖNNMÖRDARE UR MIZBOALLAH

STY	12	SMI	15	KAR	12
STO	12	INT	11	KP	12
FYS	12	PSY	12	SB	0

Yrke: Lönnmördare

Färdigheter: Dolk (Thispan) 14, Kastdolk 10, Blåsrör 13, Smyga 14, Hoppa 13, Klättra 14, Gömma sig 13, Skugga 12, Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 13, Ett främmande språk B4 och ytterligare ett B3, Änterhake 12, Utbrytarkonst 10.

Utrustning: Läderrustning, thispan och all annan möjlig utrustning som kan rekvireras via Mizboallah, (se avsnittet om Militärmakten).

Övrigt: Nymästarna och lärarna har 5 nivåer högre värden på färdigheterna och SMI 17.

FLYGÖDLERYTTARNA (DHRAUHS)

STY	15	SMI	12	KAR	6
STO	16	INT	8	KP	15
FYS	14	PSY	10	SB	+1T2

Yrke: Krigare

Färdigheter: Spjut 15, Kastspjut 14, Båge 14, Rida flygödla 16, Nät 12, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 11.

Utrustning: Lätta läderrustningar, underliga tygtrasor, långt spjut, 3 kastspjut, thanghir, koger med 25 pilar.

Övrigt: Beskrivningen ovan gäller drauhs, Galningarna, de som rider carnavrion. Vanliga flygödleryttare har samma värden som normala nidländska soldater samt Rida flygödla 11.

DISCIPEL

Detta är bara en standarddiscipel, det finns många olika varianter på magiskolor och liknande.

STY	10	SMI	12	KAR	13
STO	11	INT	16	KP	11
FYS	9	PSY	23	SB	0

Yrke: Magiker (mörkermagiker, se Mörkermagi-avsnittet)

Färdigheter: Läsa/skriva nidländska B5, forntunga B5 samt ytterligare till två främmande språk till B5, Stav 12, Administration/juridik 13, Teologi: Kuzherismen 17, Finna dolda ting 15, Upptäckta fara 14, Mörkermagi 17, Nekromanti 16, samt ytterligare en (vanligtvis Demonologi) till FV15.

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi S1T8+12, Nekromanti S1T6+12 samt den tredje magiskolan S1T8+8, Allmänna S1T6+8).

Utrustning: Formelsamling, samt allt annat nödvändigt.

SLP I NIDLAND



OMÂKH

För många, långa år sedan togs Omâkh upp i den gemenskap som man ingår i som discipel. Han kom ifrån en prästsläkt, och hans far arbetade i Besporho. Fadern blev oerhört stolt när de valde ut hans femårige son till att få bli en av de priviligierade som fick studera vid mörkerakademin. Han uppmärksammades tidigt av Vicotnik som tog honom avsides för privata studier. Omâkh blev mycket fascinerad av magi och han hade stor potential att använda den och det är det som fört honom dit han nu befinner sig; som högste befälhavare och föreståndare för Labraatriet. Där tar han till viss del hand om undervisningen av de mer begåvade noviserna och övervakar de experiment som utförs av de andra disciplarna i deras avdelning. Men först och främst forskar han själv.

Omâkh är ganska stor och kraftig, han har en rätt så imponerande kroppshydda jämfört med de flesta andra av disciplarna. Som alla andra nidländska män har han ett imponerande helskägg som fortfarande, trots hans ganska höga ålder, är alldeles kolsvart. Mellan skägget och den turban som pryder hans huvud sitter

en stor potatisnäsa och ett par djupt liggande, kolsvarta ögon.

Som person är Omåkh som de flesta andra mörkermagiker, en utpräglad sadist och väldigt ego. Det enda han sätter högre på stegen än sig själv är Vicotnik och Kuzher. Vad andra tycker, tänker och gör spelar ytterst liten roll. Han är väldigt bildad och kan vid vissa stunder föra långa 'intellektuella' samtal med Vicotnik när denne inbjuder honom till sin del av Labraatriet. Av Vicotnik har Omåkh fått sin käraste ägodel, en magikerstav utformad som en lång senig arm som slutar i en kloförsedd hand vilken sluter sig om en stav av kristall inuti vilken ett ytterst litet föremål finns inneslutet. (SL: Vad staven symboliserar inser du när du noga läst äventyret).

STY	14	SMI	10	KAR	10
STO	16	INT	18	KP	15
FYS	13	PSY	32	SB	+1T2

Ålder: 69 år

Yrke: Mörkermagiker

Färdigheter: Administration/juridik 17, Tortyr B5, Första hjälpen 18, Drogkunskap 19, Läkeörtskunskap 15, Giftkunskap 23, Läsa/skriva och tala nidländska, forntunga, berendiska, kalmurriska, barbiska B5, Mörkermagi 22, Nekromanti 19, Demonologi 17, Elementarmagi 17.

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi 1T10+15, Nekromanti 1T8+13, Övriga 1T6+13).

Utrustning: Magikerstav laddad med en fasansfullt massa (57) PSY-poäng, formelsamling, svart långrock samt allt som finns att tillgå i Labraatriet.

Ghutrün

En av den nidländska arméns äldsta och kanske mest erfarna befälhavare är Ghutrün, befälhavare för befästningen vid Demontungan. Och det är ju inte så konstigt att en erfaren man sätts till ett sådant jobb, det är trots allt en av de absolut viktigaste av de nidländska befästningarna. Ghutrün är utbildad vid arméskolan i Shakriahar, en av de mindre städerna i centrala Nidland och fungerade redan under sin utbildning där som lärare för sina jämnåriga kamrater. Han är mycket skicklig taktiker och bra på att 'tänka' slag i förväg.

Till utseendet är inte Ghutrün någon direkt krigare och han avviker till viss del ifrån det nidländska idealet. Han är en ofantlig slokmustasch, vilken han vårdar mycket ömt, och bara ett litet, välansat pipskägg till skillnad från de stora hårbuskar som de nidländska männen normalt klär sina ansikten med. Han är ganska rund i ansiktet och har en rätt kraftig kulmage. Man skulle kunna säga att han är lite fet. Klädseln är utpräglat nidländsk med de vida puffaderna och turbanen. Även när det vankas strid är han mycket noga med sin klädsel och den enda rustning han någonsin använder är hjälm och eventuellt arm- eller benskenor. Detta p. g. a. att han har ett bra skydd ändå i sitt magiska armband som han fått till skänks av Vicotnik för goda insatser för fosterlandet. Sitt utseende till trots är han en mycket skicklig sabelfäktare och även mycket duktig bågskytt.



Om man träffar Ghutrün kan man tycka att han verkar väldigt dominant och hård, vilket är helt sant. Men han är också rättvis så långt det går, men lite mer rättvis mot sig själv än mot andra. Demontungan är hans skötebarn och han vårdar befästningen med minutiös omsorg. Allt skall se bra ut osv. annars blir det bakläxa för soldaterna, vilket inte alltid är så trevligt. På det hela taget är han en hård men rättvis ledare. Ghutrün har ett stort intresse för god och vällagad mat, därför hans runda yttre. Han är djupt religiös och ber alltid mellan fem och tio gånger per dag, vilket även de flesta soldaterna i hans närhet gör för att inte reta honom.

STY	15	SMI	13	KAR	11
STO	16	INT	13	KP	15
FYS	14	PSY	12	SB	+1T2

Ålder: 68 år

Yrke: Krigare

Färdigheter: Rida 22, Shah 25, Medelstor sköld 21, Thanghir 22, Taktik 19, Läsa/skriva nidländska B4, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 17, Provsmaka 17, Hoppa 12, Klättra 11.

Utrustning: Luxuösa kläder, mästersmidd shah i mithril (Specialbeställd för en stor summa pengar från dvärgarna i Grynnerbergen på den tiden då deras portar fortfarande var öppna), magiskt armband (SKYDD E8, PERMANENS och NEXUS), thanghir, koger med 25 pilar och allt annat som finns i befästningen vid Demontungan.



ECHOTUN/KHANDTITH

(OBS! Beroende på vad som hände i *Melindors återkomst* kan det hända att Echotun har avlidit. Om så döper du bara helt enkelt om honom till Khandtith. Han ser ut på samma sätt och har samma grundegenskaper, färdigheter osv. För enkelhetens skull kallas han Echotun i texten).

För drygt 48 år sedan föddes ett barn i norra Nidland. Det var den man som skulle komma att bli överherre för en av de mest fruktade styrkorna någonsin, Mörkerriddarna. Echotuns far var nidländsk officerare och sonen fick från barnsben träning i krigets ädla konst, men på hans tioårsdag hämtades han av två disciplar för att föras till Mörkerakademin i huvudstaden Khaanîkel. Där studerade han sedan under många år men han hade hela tiden tillstånd att träna vapenbruk i Vicotniks palats. Där kom han i kontakt med mörkerriddarna tillsammans med vilka han tränade under sin tid vid Akademin. Han visade sig vara mycket skicklig och tillsammans med några smidesmästare och andra magiker lät han tillverka sin rustning och sina vapen och bad om att få bli upptagen bland mörkerriddarna, vilket han blev då Vicotnik ansåg att han hade en mycket god potential för att bli ännu bättre. Och det blev han. Tio år senare blev han av mörkerriddarna själva vald till överherre när Fenkth, den tidigare överherren avled. Då var han bara 28 år gammal.

Echotun är drygt två meter lång och saknar helt hårväxt på huvudet. Han sköter sin hygien ganska illa och hans tandrad är gul och gles vilket ger honom en inte alltför trevlig andedräkt. Han är otroligt brutal och skoningslös i strid och de gånger han lämnar nåd är det bara för att ta med sig den stackars kraken hem och låta honom känna smärta bortom all förståelse i tortyrkammaren, Echotuns favoritrum. När han går i strid ser han väldigt skräckinjagande ut i sin svarta helrustning i brons. Axelskydden är försedda med stora spikar och alla leder är försedda med demoniska symboler och hela hjälmen är ett rikligt utsirat demonansikte. Han är ovanlig på det sättet att han är den ende av disciplarna som är välorienterad i både vapenbruk och magi. Hans älskade svarta enhörning Atachan bär honom när det är strid.

STY	17	SMI	12	KAR	9
STO	17	INT	15	KP	16
FYS	15	PSY	17	SB	+1T4

Ålder: 48 år

Yrke: Magiker (mörkermagiker se avsnittet Mörkermagi)

Färdigheter: Läsa/skriva nidländska B5, forntunga B5, Stridsklubba 24, Medelstor sköld 22, Rida 24, Mörkermagi 15, Demonologi 15, Nekromanti 13.

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi S10+1T8, Nekromanti S8+1T8, Demonologi S8+1T10, Allmänna S8+1T8).

Utrustning: Svart helrustning av brons (SKYDD E3, PERMANENS och NEXUS), stridsklubba (FÖRTROLLA VAPEN E2, LADDNING E4, PERMANENS och NEXUS), medelstor sköld. Stridsklubban fungerar som magisk kanal vilket gör att han bara behöver rikta den mot målet för den besvärjelse han skall lägga.



ATACHAN

Atachan är en svart enhörning (för närmare information se Drakar och Demoner Monster, Bok III, s. 32). Han ser ut som en vanlig enhörning men är svart och har gyllene horn och hovar. Han är av sitt öde bunden

att alltid tjäna mörkerriddarnas överherre. I strid bär han ett tungt pansar av svart metall.

STY	52	SMI	22	KP	24
STO	28	INT	12	SB	+2T6
FYS	20	PSY	8		

Ålder: Okänd

Färdigheter: Stånga 14, Hovar 18, Bett 13, Gömma sig 14, Upptäcka fara 25, Hoppa 15, Smyga 14.

Utrustning: Pansar

Övrigt: Atachan har en förflyttning på 26 rutor/SR på land. Han kan göra 2 stångningar (1T6), 4 hovar (1T6) eller 2 bett (1T4, halv SB) per SR när han attackerar.



Hgurhu

När Hgurhu var fyra år dog båda hans föräldrar i en underlig sjukdom (varför kan man ju undra) och han togs upp i Mizboallah för att tränas och bli en av deras lönnmördare samtidigt som han undervisades i mörkermagi. Han visade sig vara skicklig och redan tio år gammal utförde han sitt första mord på en berendisk handelsman vars skepp låg för ankar utanför huvudstaden. Det tog inte lång tid innan han började stiga i graderna och fick utföra farligare och farligare uppdrag. Det enda av de som har misslyckats var ett försök att lönnmörda ex-arken i Ekeborg, men av någon underlig anledning misslyckades han vilket gjorde att han för ett tag tvivlade på Kuzhers allsmäktighet. Men när han något år senare var i en fruktansvärd knipa jagad av Den Ljusa Handen på Erebos tänkte han på Kuzher och lyckades på ett mirakulöst sätt klara sig undan vilket gjorde att han slutade tvivla. Ytterligare några år senare blev han Mizboallahs nye mästare.

Hgurhu är ganska kort till växten och väldigt spensligt byggd. Han är ett litet muskelpaket och har betydligt mer styrka än vad man kan tro, trots sin ålder. Av praktiska skäl har han endast ett kort skägg och ganska kort hår. Ansiktet är ganska smalt och han ser närmast utmärglad ut, vilket är ganska långt ifrån sanningen, han är snarare välmående. Hans ögon ser insjunkna ut och hans kindben framträder mycket kraftigt.

Som person är han rätt tillbakadragen och rädd för att säga för mycket i alla sammanhang utom när han ibland undervisar nya elever. Då släpper alla hämningar och han blir påträngande och ibland burdus. Han saknar nära vänner och bekanta och litar bara till sig själv, Vicotnik och Mizboallah.

STY	14	SMI	18	KAR	13
STO	8	INT	14	KP	10
FYS	12	PSY	17	SB	0

Ålder: 57 år

Yrke: Magiker och lönnmördare (mörkermagiker se Mörkermagi)

Färdigheter: Läsa/skriva nidländska B5, forntunga B5, jori B5, Dolk 22, Kastdolk 20, Blåsrör 19, Smyga 19, Klättra 18, Mörkermagi 18, Nekromanti 17, Hoppa 18, Låsdyrkning 18, Skugga 19, Retorik 18, Bluff 20.

Besvärjelser: Alla tillgängliga (Mörkermagi 1T10+10, Nekromanti 1T8+10)

Utrustning: Allt som kan tänkas finnas i Mizboallahs högkvarter.

Hektar Than — Khüdash-ordens stormästare

Under hela sitt liv har Hektar varit djupt religiös och han har av sin far undervisats i kuzherismens läror. Vid 15 års ålder gick han med i Khüdash-orden för att försvara den religion som han höll så högt i ära. I flera år kämpade han hårt och han väntade med att genomgå hashkabal (se Nidlänningarna) tills det att han vid tjugo års ålder kände sig mogen och han fick då en syn i vilken Kuzher själv talade till honom. Efter det kände han sig som en utvald och kämpade hårt för att nå den position som han innehar idag, den position som Kuzher gett honom.

Hektar Than är en stor och välbyggd man som ser ganska bra ut. Han har alltid det långa, svarta håret uppsatt i en hästsvans och flätar enligt gammal nordnidländsk tradition alltid sitt yviga skägg. Han klär sig alltid i stormästarens klarröda kappa med ordens symbol på. Hans sociala ställning betraktas som tammuz.

När det gäller religionen håller han mycket hårt på alla lagar som kabbelhan påbjuder och han är även mycket noga med att alla de regler som finns inom



orden följs till punkt och pricka. De unga rekryterna har mycket stor respekt för honom då det händer att han då och då läxar upp någon genom att skära hans kläder i slamsor med sin repather utan att för den skull sarga kroppen på offret.

STY	16	SMI	13	KAR	14
STO	16	INT	13	KP	16
FYS	16	PSY	13	SB	+1T2

Ålder: 45 år

Yrke: Riddare (Khüdashriddare, se Kuzherismen)

Färdigheter: Teologi: Kuzherismen 20, Repather 28, Medelstor sköld 21, Armborst 23, Läsa/skriva nidländska B5, Hoppa 15, Upptäcka fara 16, Finna dolda ting 18.

Utrustning: Stormästarkappan, armborst med 20 skäktor i koger, lång ringbrynja, medelstor sköld, mästersmidd repather och allt annat som behövs från ordens högsäte.

Troghehn Kareth — Bergsmännens kar-krush

Den störste och starkaste av alla bergsmän är Troghehn Kareth, kar-krushen. Han har ett bröstmått som inte är av denna värld och en otrolig uthållighet. Det tillsammans med hans goda ledarförmåga har gjort honom till ledare för de enda motståndarna till Vicotnik som finns inom Nidlands gränser. I det solbrända ansiktet har han en vildvuxen mustasch och ett flertal ärr efter de många jakter han har varit ute på. Anledningen till de många ärren är att han aldrig använder vapen utan alltid slåss enbart med händerna oavsett vilka motståndarna är. Det beror på att han under hela sin uppväxt levde isolerad i bergen och klarade sig själv från det att han var sex år. Då var nävarna och fötterna de mest naturliga vapnen att lära sig att hantera.

Han har ett ganska starkt psyke och hyser agg mot alla svartfolk och liknande, särskilt mot Vicotniks arméer. Som person är han öppen och varmhjärtad och han tycker mycket om kontakter med omvärlden, till skillnad från större delen av hans eget folk. Han dyrkar liksom de andra bergsmännen naturgudarna och han har valt bergslejonet som totemdjur. Troghehn Kareth betyder Lejonstarke på bergsmännens språk.



STY	20	SMI	16	KAR	9
STO	21	INT	10	KP	20
FYS	18	PSY	14	SB	+1T6

Ålder: 34 år

Yrke: Jägare

Färdigheter: Smyga 17, Hoppa 17, Klättra 18, Orientering 16, Överlevnad berg 22, Slagsmål 26, Zoologi 20*, Botanik 20*, Hantverk: djurhudar B4.

Utrustning: Mantel gjord av ett bergslejon, kläder och en liten kniv.

Övrigt: Troghehn Kareth har den Särskilda förmågan Järnnäve, dessutom kan han när helst han önskar ikläda sig den lejonmantel han bär och förvandlas till ett bergslejon.

****visar att färdigheten endast gäller Grynnerbergens växt- eller djurliv.***

VARELSER OCH DJUR

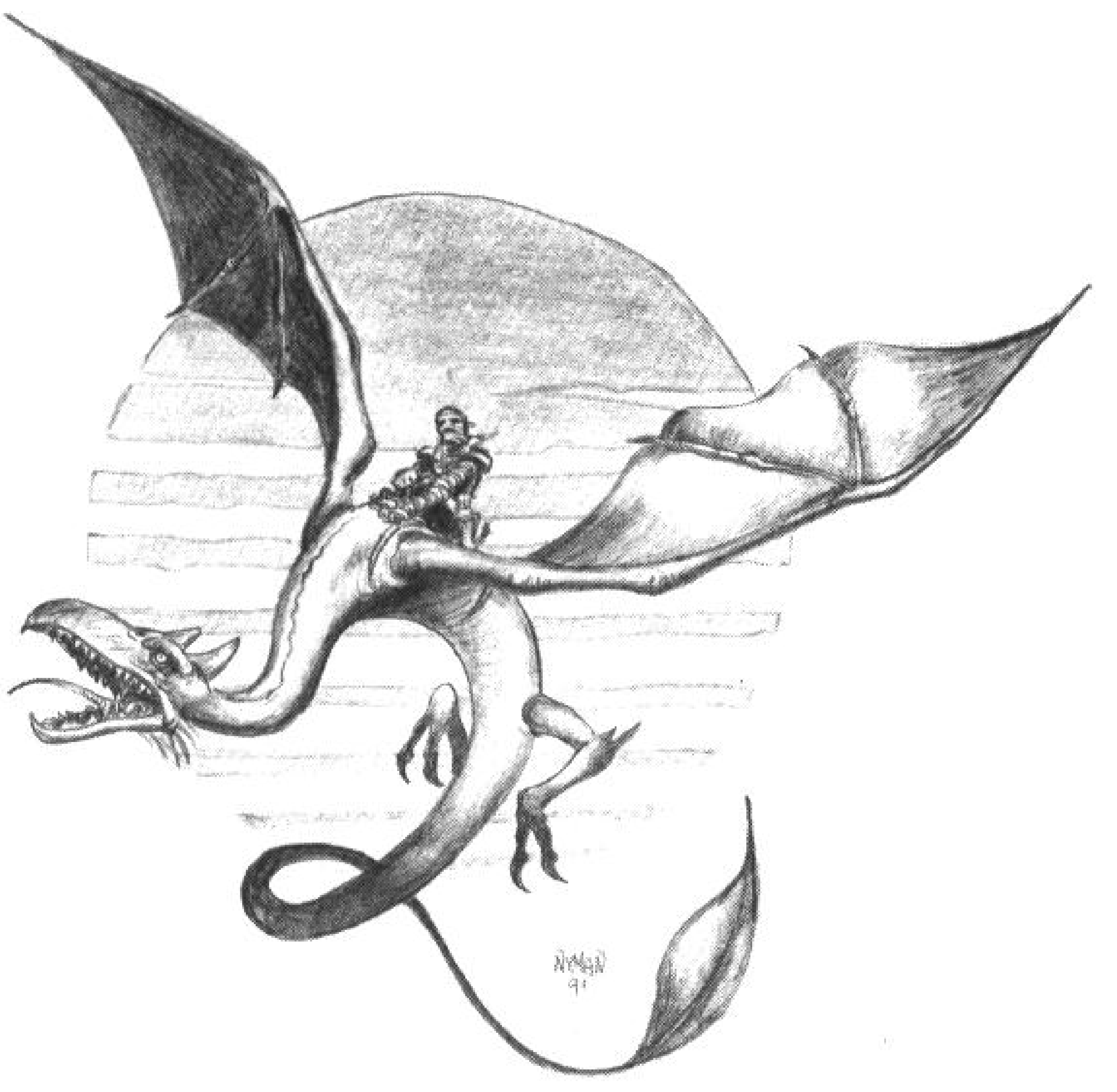
I detta avsnitt beskrivs helt nya varelser och djur efter nästan samma mall som i grundreglerna och *Drakar och Demoner: Monster*. Om du använder gamla *Expert*

Drakar och Demoner är det ingen större skillnad förutom att egenskapsvärdena är fasta på alla varelser. Detta visar bara typvärdet och kan justeras upp och ner beroende på hur stor eller liten man önskar ha varelsen.

Carnavrio

Dessa flygande bestar har framavlats av Vicotnik i Labraatriets mörka rum för att förstärka hans armé.

Utseende: Carnavrion är oerhört stor, den har ett vingspann på mellan 20 och 25 meter. Den ser inte lika mycket ut som en reptil som den vanliga flygödlan utan dess huvudform påminner vagt om rovtranans med en kraftig, något böjd näbb. Dess skinn är ganska bart, något brunfärgat och på vissa platser hänger det i sjok, som om den hade för mycket hud så att den måste vecka sig. Den saknar även händer på vingarna och dess vingar är ungefär som de hos vanliga fåglar, t. o. m. med ett mindre antal fjädrar.



Uppträdande: Oftast är den ganska aggressiv mot alla utom mot sin 'herre', den Drauhs som rider den. Mot honom är den istället oftast kärleksfull och tillmötesgående. Den jagar ofta på nätterna i sin herres sällskap för att skaffa mat åt dem båda.

Förmågor: Inga särskilda

Hemvist: 4, 5, 10 (bara om dess herre inte är i närheten, annars överallt dit han går)

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: Varierar

STY	50	SMI	13	KP	38
STO	56	INT	6	SB	+4T6
FYS	20	PSY	8		

Färdigheter: Bett (halv SB) 10, Finna dolda ting 9

Förflyttning: L6/F50

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Domedagshäst

Detta är Mörkerriddarnas fruktansvärda riddjur, även de framavlade i Labraatriets hemska kamrar. Varje nyinvigd mörkerriddare får sin egen domedagshäst som följer honom till sin eller hans död.

Utseende: Domedagshästarna är gigantiska, kolsvarta hästar. Deras tänder och hovar är av skinande stål och ur deras näsborrar sprutar ständigt kolsvart rök. Ögonen är helt vita vilket gör att de får ett ännu obehagligare utseende.

Uppträdande: Till karaktären är de oerhört våldsamma och älskar precis som sina herrar allt som handlar om ond, bråd död. Allt som kommer i deras närhet anfaller de om de så får den minsta anledning. De är farliga rovdjur som alltid är på jakt.

Förmågor: Hästen står alltid i telepatisk kontakt med sin herre och vet när han kallar på hästen. Därför kan de dyka upp i de mest oväntade situationer, för riddarens motståndare, vill säga!

Hemvist: Där mörkerriddaren befinner sig

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: Varierar

STY	52	SMI	12	KP	32
STO	45	INT	7	SB	+3T6
FYS	18	PSY	12		

Färdigheter: Smyga 12, Upptäcka fara 13, Finna dolda ting 13, Hoppa 13, Bett (1T6) 12, 2 Hovar (1T8) 10

Förflyttning: L26

Naturligt skydd: 1 poäng skinn (bär ofta metallpansar som komplement)



Gingo

På Evlerslätten lever denna stäppvarg som gör livet surt för bönderna genom att anse att får och lammkött är en delikatess.

Utseende: Något mindre än en vanlig varg med längre och smalare huvud. Huggtänderna är mycket skarpa och sitter i dubbla rader i käften. Kroppen är mycket senig och de är ganska långa och smala ben.

Uppträdande: De är ganska skygga om de är få, men är de fler än fem och dessutom har lämpligt byte inom räckhåll kan de bli mycket otrevliga. De jagar mestadels i skydd av nattens mörker då de har ett mycket gott mörkerseende.

Hemvist: 4

Vanlighet: Ovanlig

Antal: Varierar

STY	10	SMI	16	KP	10
STO	7	INT	2	SB	0
FYS	12	PSY	11		

Färdigheter: Bett (1T8) 10, Klor (1T4) 10, Smyga 16, Spåra 9, Gömma sig 10, Upptäcka fara 18

Förflyttning: L17

Naturligt skydd: 0

Helveteshund

Ytterligare en av de vidriga varelser som kommit fram under Vicotniks experiment. De används som spår- och dödarhundar i armén. De tämjs av särskilda ***hanterare*** som vet vad de gör.

Utseende: Helveteshundarna är runt 120 centimeter höga och mellan 200 och 250 centimeter långa bestar. De saknar päls och har istället kolsvart hud som på sina ställen skiftar i blått eller rött. De har mycket kraftiga käkar och stora, vassa huggtänder som lätt krossar benet i en mänsklig arm. Deras ögon har en otäck rödlysande färg vilken ytterligare bidrar till att förstärka deras redan otrevliga framtoning. Svansen är vanligtvis mellan 60 och 70 centimeter lång och den svingas flitigt när de känner lukten av blod.

Uppträdande: De anfaller allt som rör sig, vän som fiende. Den enda person de inte anfaller är hanteraren, men det händer ibland att han faller offer för sina egna hundar. När det nalkas blod och strid börjar de tugga fradga och rulla med ögonen och klappra med svansen åt alla tänkbara håll.

Förmågor: De är utrustade med ett ypperligt luktsinne och är mycket duktiga på att spåra. Kan även undvika avståndsvapen om de ser skottet i tid (ungefär i avfyrningsögonblicket).

Hemvist: Dit de förs, lever inte vilt.

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: Varierar

STY	23	SMI	18	KP	19
STO	20	INT	4	SB	+1T6
FYS	18	PSY	11		

Färdigheter: Smyga 16, Spåra 17, Hoppa 15, Undvika 15, Bett (1T10) 13, 2 Klor (1T6) 12

Förflyttning: L18

Naturligt skydd: 1 poäng skinn

Rödgam

Detta är en rovfågel som livnär sig på det mesta, den drar sig minsann inte för att anfalla levande byten. Dess ursprung är troligtvis någonstans i närheten av Densel, magikernas stad.

Utseende: Rödgamen är en stor fågel. Den har ett utseende som starkt påminner om den vanliga gamens med den väsentliga skillnaden att rödgamen, som namnet antyder, har en ljust blodröd nyans. Klorna och näbben är mycket kraftiga och effektiva 'styck-knivar'.

Uppträdande: Oftast cirklar den högt upp i luften och spanar efter sitt byte eftersom den är begåvad med en bra syn och dyker sedan ned på det och slår klorna i det. Den brukar sedan lyfta med det (om den klarar av det) och flyga det till boet. Den är egoist och egensinnig och vid det enda tillfälle som den förekommer annat än ensam är när den finner sig en make/maka och parar sig.

Förmågor: Inga särskilda

Hemvist: 4, 10

Vanlighet: Sällsynt

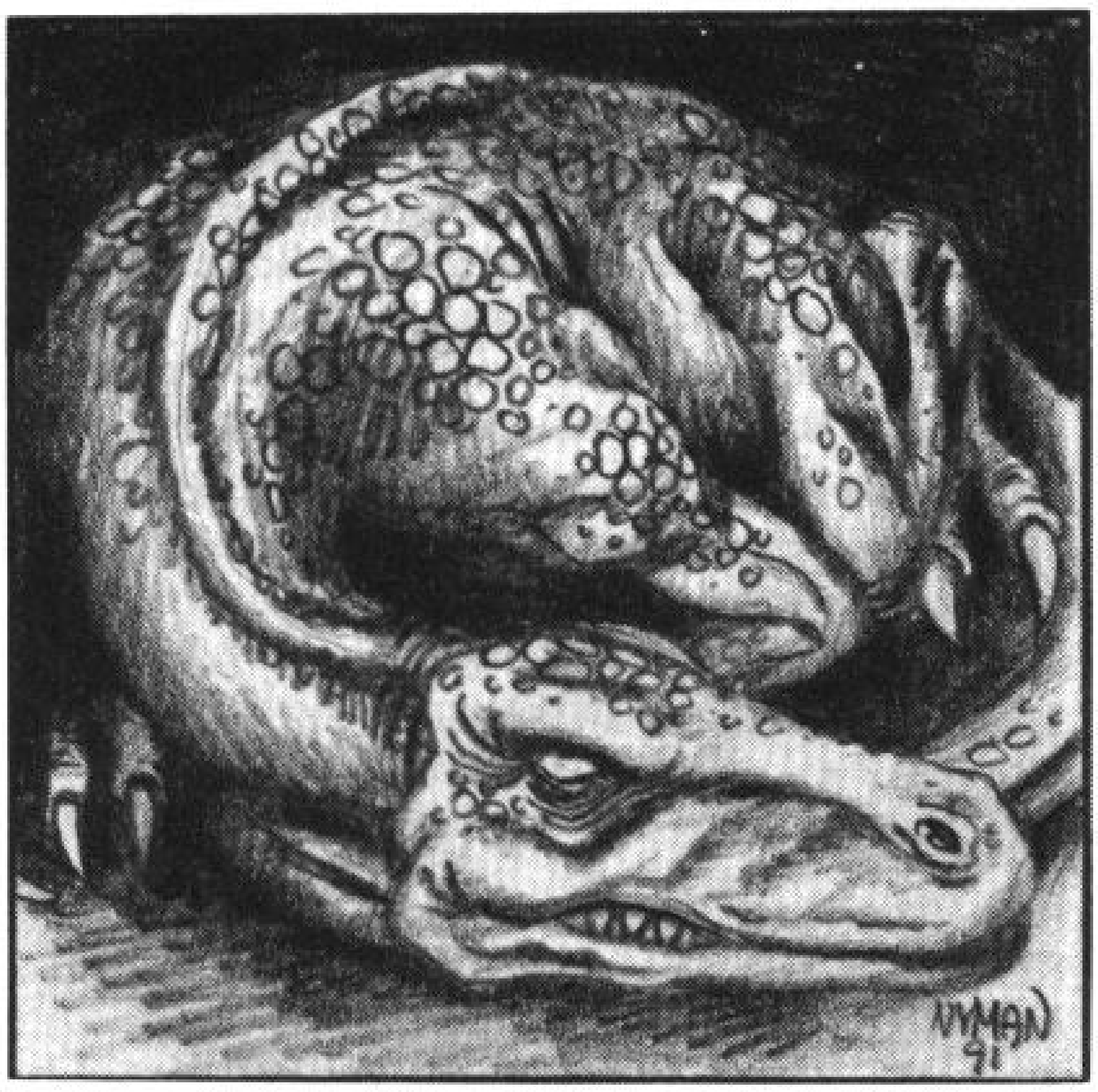
Antal: 1-2

STY	18	SMI	12	KP	14
STO	16	INT	2	SB	+1T4
FYS	12	PSY	11		

Färdigheter: Näbb (1T6) 7, 2 Klor (1T8) 13, Upptäcka fara 16, Gömma sig 8, Flyga ljudlöst 18

Förflyttning: L6/F40

Naturligt skydd: 1 poängs fjädrar



Sanddrake

I Kabsahs sandöken lever denna stora ödlevarelse som kallas för sanddrake av områdets innevånare p.g.a. dess enorma kroppshydda. Den är dock inte på något sätt släkt med de riktiga drakarna utan den är troligtvis också den en mutation som kommit fram under påverkan från Densel.

Utseende: Sanddraken är ungefär tjugo meter lång och mycket kraftig. Den har fyra ben och en lång, taggig svans. Dess ganska stora, något långsmala huvud sitter på en i allmänhet cirka tre meter lång, ganska kraftig hals. Huvudet liknar i dragen mycket en ödlas, fast ganska många gånger större än de flesta. Den har sandfärgat fjällpansar som täcker hela kroppen.

Uppträdande: Den är inte särskilt aggressiv annat än om den blir retad och då blir den dock väldigt arg och p.g.a. dess kraftiga pansar blir den då mycket farlig eftersom den är mycket svår att skada. Den är i själva verket ganska slö och lättsam och brukar istället lägga sig i sanden och sola och låta sanden blåsa upp över kroppen. Då händer det ofta att den somnar och blir liggande där och kanske vaknar och reser på sig när någon stackars krake befinner sig på vad som från början verkade vara en sanddyn. Den äter allt möjligt, men har en väldigt låg ämnesomsättning, vilket gör att den inte behöver äta särskilt ofta.

Förmågor: Den har inga särskilda förmågor.

Hemvist: 10, Kabsahs sandöken (finns ingen annanstans)

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1

STY	140	SMI	8	KP	93
STO	140	INT	7	SB	+8T6
FYS	45	PSY	11		

Färdigheter: Svans (1T4) 12, Bett (1T6) 10, 2 Klor (1T6) 10, Upptäcka fara 12, Finna dolda ting 10

Förflyttning: L10

Naturligt skydd: 6 poängs fjällpansar över hela kroppen

Stäpphörning

På den nordliga Atlarslätten lever stäpphörningen. Stäpphörningen är en liten, stillsam och trevlig växtätare så länge den inte blir retad...

Utseende: Stäpphörningen är ungefär en dryg meter hög och den har korta kompakta ben av 'elefanttypen'. Den har tjock hud och dessutom ett rakt horn mitt i pannan på det lilla, nästan helt runda, huvudet. Färgen brukar varierar mellan grå, svart och mörkbrun varav den mörkbruna är vanligast. Den har en mycket kort, hårlös svans.

Uppträdande: Den betar i allmänhet lugnt och stillsamt, men om den blir det minsta retad sätter den upp en hisklig fart, oavsett det störande objektets storlek, och ränner sitt horn i det störande. Annars så tar den det som sagt väldigt lugnt.

Förmågor: Inga särskilda.

Hemvist: 4

Vanlighet: Sällsynt

Antal: 1-3

STY	18	SMI	13	KP	12
STO	7	INT	5	SB	0
FYS	16	PSY	11		

Färdigheter: Horn (1T10) 12, Upptäcka fara 14, Finna dolda ting 10

Förflyttning: L13

Naturligt skydd: 4 poängs pansar

Tersi

I Tersiska sumpmarkerna lever de små otrevliga ödlor som har gett området dess namn och som avskräcker många människor för att ge sig in där.

Utseende: Tersin är ungefär 20 centimeter lång, utan svans, och har hela kroppen täckt av gröna fjäll. Dess huvud är triangelformat och munnen är försedd med tre rader små, men vass, tänder. Svansen är ungefär ytterligare 10 centimeter. Den har sex stycken ganska korta kloförsedda ben med vars hjälp de klättrar alldeles utmärkt.

Uppträdande: Tersin är ett rovdjur som agerar i grupper om ibland hundratals djur. De klänger sig fast och biter sig igenom rustningar och kläder. För attackerna används samma regler som för fladdermussvärmar (Spelledarboken s. 25). Vanligtvis agerar de på natten, men det händer att de ger sig ut på dagen också.

Förmågor: Smyga till FV 18.

Hemvist: 6

Vanlighet: Vanlig (i Tersiska sumpmarken, annars Mycket sällsynt)

Antal: 2T100 (i extremfall ända upp till 1T100x10)

Förflyttning: L8, S7

Övrigt: Grundegenskaper och övrigt anses inte vara nödvändigt att visa.

WHRITHAG

Framavlade i Labraatriet av Vicotnik själv för att de skall skydda honom har de blivit väldigt monstruösa och otrevligt farliga.

Utseende: Dessa varelser är mycket stora och kraftiga, omkring 220 centimeter långa och med en axelbredd som heter duga. Skinnet är så gott som kolsvart och mycket hårdare än läder. De har lätt krökt ryggrad vid ryggslutet och deras hals är framskjuten i ett nästan horisontellt läge. Huvudet är runt och ganska litet och dessutom har de ett litet underbett. I stället för näsa har de två stycken små hål där näsan på en vanlig människa sitter. Fingrarna är försedda med kloliknande naglar och likaså är tårna.

Uppträdande: De är totalt lojala mot sin skapare och gör aldrig något som går emot hans vilja. De skyddar honom med sina liv. Som ras betraktat är de oerhört aggressiva och om de fanns utspridda över världen (vilket de lyckligtvis inte finns) skulle de troligen hamna i krig med samtliga stater och raser.

Förmågor: De har totalt mörkerseende och ser alltså inte bara värmestrålning. Dessutom är de i gengäld något ljusskygga, men inte så mycket att det på något sätt påverkar deras agerande även om de drar sig för att gå ut i direkt solljus. Dessutom har de någon slags empati som gör att de kan känna vad personer känner, om de är rädda eller om de känner hat. Detta ger dem ett litet övertag, de älskar när människor blir rädda för dem. De kan också regenerera KP-förluster som inte är orsakade av magiska vapen eller ljusmagi med en hastighet av 2 KP per SR.

Hemvist: Där Vicotnik finns.

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: 1-50

STY	45	SMI	12	KAR	4
STO	22	INT	8	KP	21
FYS	19	PSY	10	SB	+2T6

Färdigheter: Jakkal 15, Smyga 10, Hoppa 10, Klättra 12, Finna dolda ting 10, Upptäcka fara 9

Förflyttning: L12

Naturligt skydd: 4 poängs hud

Övrigt: När de går rustade i krig för Vicotnik bär de helrustningar i laminerat stål och jakkal, tvåhandssvärd med tandad egg.

ZTOTH

Dessa monster drar de beryktade vagnsryttarnas vagnar över slagfältet med två mål; att sprida död och förintelse. Ytterligare en varelse ifrån Vicotniks Labraatrium.

Utseende: En ztoth är ett stort djur som mycket vagt påminner om ett kattdjur i ansiktet främst i partierna kring ögonen. Ansiktet är dock mycket långsmalare än hos kattdjuren. Det har ganska kraftiga ben och en kraftigt byggd överkropp. Huggtänderna är kraftiga och högt upp på huvudets sidor sitter kraftiga horn (påminner om tjurhorn modellen större). Hela kroppen är täckt av fjäll som skimrar i en svartlila nyans och upp mot huvudet blir fjällen nästan kolsvarta.

Uppträdande: De är rovdjur och behöver ständigt färskt kött, vilket inte är något större problem när man följer Vicotniks arméer. I strid är de helt orädda och anfaller hellre än flyr. Dock är de inte så fruktansvärt aggressiva, jämfört med t. ex. helveteshundarna, utan ganska lugna djur.

Förmågor: Inga särskilda förmågor.

Hemvist: 3, 4 och i Vicotniks arméer

Vanlighet: Mycket sällsynt

Antal: Varierar

STY	40	SMI	12	KP	20
STO	20	INT	5	SB	+2T6
FYS	20	PSY	11		

Färdigheter: Bett (1T8) 10, Horn (1T8) 10, Smyga 13, Hoppa 12

Förflyttning: L18

Naturligt skydd: 4 poängs fjäll

NIDLÄNDSKA VAPEN

Nedan beskrivs de särskilda vapen av nidländsk härkomst som förekommer i texten. Alla beskrivs först med en förklarande text och sedan följer en vapentabell där samtliga vapen presenteras med kompletta data.

Fhurung

Fhurungen är en kort, bredbladig kniv som oftast har handtag gjort i nagenträ, ett mörkt träslag som finns på det Ümerhitska höglandet. Bladet är bredast vid fästet och smalnar av mot slutet av den korta klingan. Klingan är slipad på båda sidor. Kniven har i allmänhet en liten, rund parerplatta fäst vid skaftet. Normalt har man den i en öppen slida, den också av nagenträ. Kniven används av högländarna till diverse göromål.

Hhurhung

Detta är en kort lans vars skaft också görs av nagenträ, allt för hållbarhetens skull. Spetsen är lång, i förhållande till lansens längd, och ganska bred. På lansen hänger man ofta olika tofsar och liknande för att markera status. Hhurungen går även utmärkt att kasta och räknas då som ett vanligt kastspjut.

Jakkal

Whrithagernas tvåhandssvärd, jakkal, är ett fruktat vapen. Dels då den hanteras av sådana fruktansvärda krigare och dels för den skada det åsamkar när det träffar. Det är något längre än den genomsnittlige whrithagen (cirka 230 centimeter) och har en grov tandning på eggens mitt. Klingan, som är slipad på båda sidor, är ovanligt bred för ett tvåhandssvärd. Parerstången är mycket bred och för syns skull ofta utformad som människoben eller liknande. Jakkal är alltid smitt i svart stål och har guldinläggningar i de otrevligaste mönster. Svärdet förvaras normalt snett hängande på ryggen utan skida, detta p.g.a. tandningen.

Krukush

Det här svärdet används av Grynnerbergens bergsmannaklaner. Det är ungefär 75 centimeter långt inklusive fästet och har en något böjd klinga som är väldigt bred längst ut men som smalnar av in mot fästet. Klingan, vilken är tunn, är slipad på böjens inre sida och inte på den yttre som är brukligt. Krukush saknar oftast parerstång och bärs i allmänhet innanför bältet. Svärden är ofta dvärgsmidda och därför av mycket god kvalitet och går ofta i arv från generation till generation.

Renghn

En väldigt liten rund sköld som fästs på underarmen med hjälp av läderremmar. Den är oftast gjord i metall och försedd med en kraftig spets på sköldens mitt så att den kan användas inte endast i försvarssyfte, utan även för attack. Skölden används främst av den nidländska luftflottans soldater.

Repather

Denna kroksabel används av Khüdash-ordens riddare. Den är alltid försedd med en korg nere vid fästet för att skydda handen och för att man skall kunna parera effektivare. I övrigt ser den i stort sett ut som en vanlig kroksabel förutom att den är ett drygt tiotal centimeter längre och har en bredare och tjockare klinga. Dessutom är den kraftigare svängd än de flesta andra kroksablar. Längst ned på fästet finns dessutom alltid den knutna pansarnäven som håller en repather, Khüdash-ordens symbol.

Shah

Krigsherrarna i Vicotniks arméer bär shah, ett långt böjt svärd(145 centimeter långt) vars klinga smalnar av under de sista centimetrarna. Det är ganska tungt och svårt att hantera för en nybörjare, men de flesta nidländska soldater tränas på vapnet trots att de inte får bära det i strid, ut i fall att. En shah förvaras alltid med eggen nedåt i en skida av juvelträ vilken oftast är rikligt utsmyckad. Parerstången är oftast formad som ett S.

Sham

Det här är det vapen som de nidländska marinsoldaterna använder. En ganska kort (omkring 65 centimeter långt blad) huggare som har en mycket liten parerstång för att det skall vara mer lätthanterligt. Det bärs i allmänhet utan skida.

Shamshir

Shamshir är den nidländska arméns standardvapen vilket så gott som samtliga markstyrkor är utrustade med. Det är i princip en vanlig kroksabel bara det att den är något mer böjd och aningens kortare.

Skylth

En bredbladig och långskaftad yxa (ungefär en meter lång). Där skaftet slutar finns en spjutspets som kan användas för att stick i trånga utrymmen. Den används till störst del av Mizboallahs säkerhetsstyrkor, men förekommer även bland mer lokala förmågor.

Thanghir

Det är namnet på den nidländska kortbågen. Den är lite effektivare än den vanliga kortbågen dvs. den gör mer i skada och har längre räckvidd. Den görs ofta av nagerträ, vilket är ett ypperligt material. Standard hos arméns bågskyttar och i viss mån de vanliga soldaterna också.

Thispan

Den här vågbladiga dolken används enbart av Mizboallahs lönnmördare. Den har ganska långt blad, men saknar parerstång. Bladet smids av organisationens egna smeder och legeras på hemligt vis.

Thudiak

Ett långt hullingförsett spjut med smal spets. Skaftet är oftast upp mot 250 centimeter och den långa, smala spetsen är ungefär 50 centimeter lång. Det här spjutet används nästan uteslutande av flygödlervttarna och carnavrionryttarna.

Vapentabell över nidländska vapen

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	RV	Pris i sm
Fhurung	1T3+1	1	0	0,5	7	—	85
Hhurung	1T8+1	7	1	2	13	—	125
Jakkal	2T10+5	35	1	9	17	—	—
Krukush	1T6+2	8	0	2	13	—	350
Renghn	1T4	3	0	1	8	—	400
Repather	1T10	10	0	3,5	15	—	750
Shah	2T6	12	1	5	16	—	1.000
Sham	1T8	8	0	2	13	—	500
Shamshir	1T8+2	9	0	3	15	—	650
Skylth (hugg)	1T10+1	11	0	5	11	—	900
(stick)	1T6+1	8	0	"	"	"	"
Thanghir	1T6+2	20	0	2	—	165 m	500
Thispan	1T4	1	0	0,5	9	0	—
Thudiak	1T10+1	12	2	4	11	—	400

JUVELTRÄD

I Hègtals skogar som ligger straxt söder om Jalla-jalla växer det mytomspunna juvelträdet. Juvelträdet är oerhört hårt och träden kan inte fällas före det att stammen smorts in med ett särskilt preparat som gör att träet mjuknar och går att bearbeta. Träet betraktas som oerhört vackert då det skiftar i nyanser från svagt guldglänsande till matt svartlila. Det hantverk som görs av träslaget är oerhört populärt och köps av de som har råd, juvelträd är ungefär lika dyrt som guld.

Då träslaget är så pass hårt går det alldeles utmärkt att tillverka vapen och rustningar av det. Sådana vapen och rustningar väger en tredjedel av den normala vikten. Brytvärdet för knivar och svärd sjunker med ett och skadan minskar med ett för samtliga eggvapen. Brytvärdet för yxor, spjut och liknande ökar med tre (skaftet är ju normalt gjort i vanligt trä). Rustningar av juvelträ har en poängs lägre abs än metallrustningar.

NIDLÄNDSKA ÖRTER OCH DROGER

I Nidland finns det några örter som inte förekommer i övriga Altor och dessa beskrivs nedan.

ELFIDERBUSKE

Typ: Buske

Växtdel: Bär eller rot

Vanlighet: 7

Tillredning: Bär; Ingen eller kokas i fårmjölk, rot; krossas och blandas med vatten.

Intagning: Ätes eller drickes

Växtplats: Det nidländska höglandet

Effekt: Råa bär: Hallucinogen och berusande effekt styrka 8.

Kokta bär: Läker inre sår (blödningar, magsår) med 1T8 KP

Rot: Potenshöjande och berusande.

JUHLGRÄS

Typ: Gräs

Växtdel: Blad

Vanlighet: 5

Tillredning: Kokas

Intagning: Drickes

Växtplats: Evlerslätten

Effekt: Sövande drog, styrka 10. Används även för blåfärgning av kläder.

FRIHN

Typ: Träd

Växtdel: Sav

Vanlighet: 6

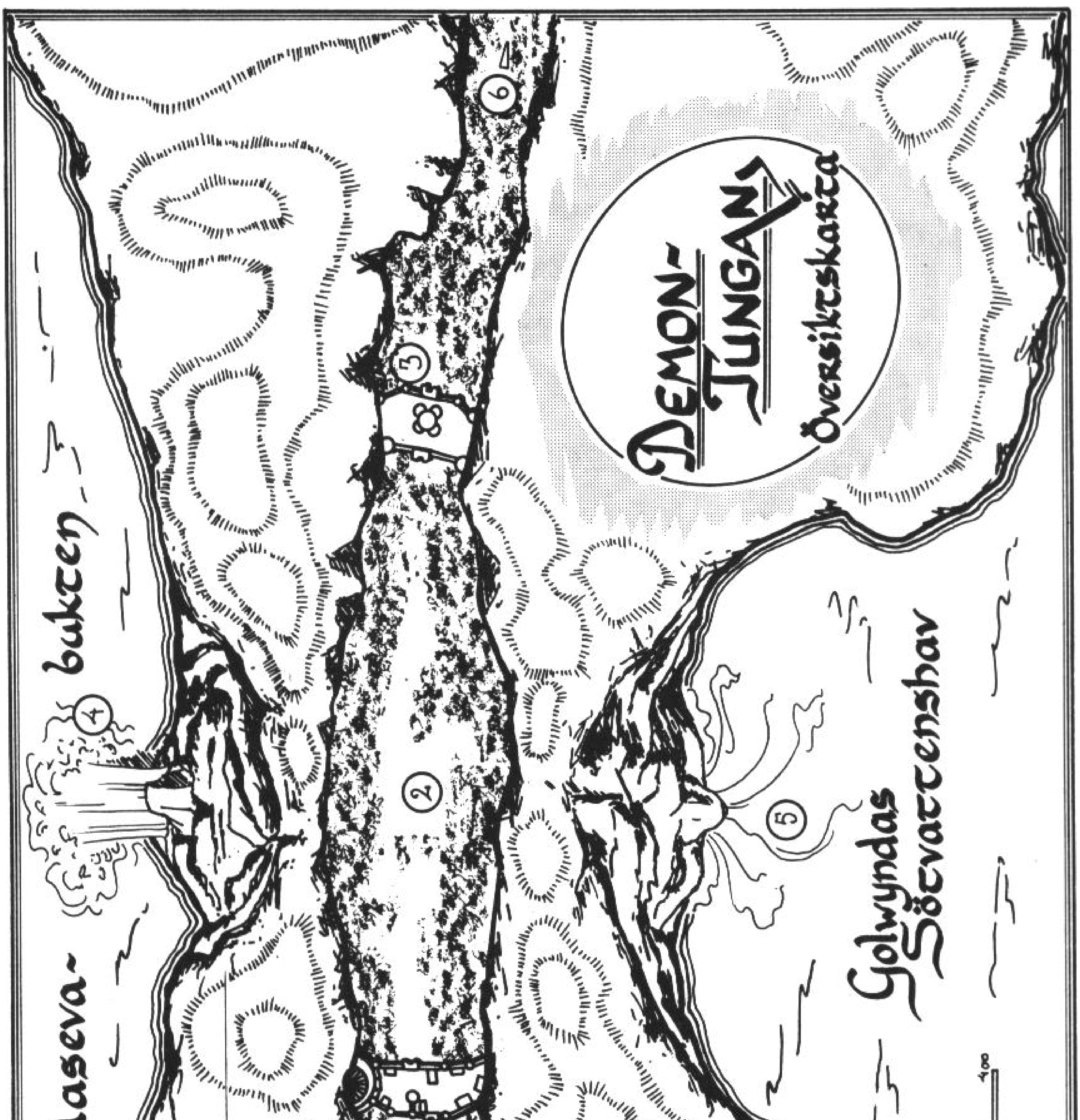
Tillredning: Ingen

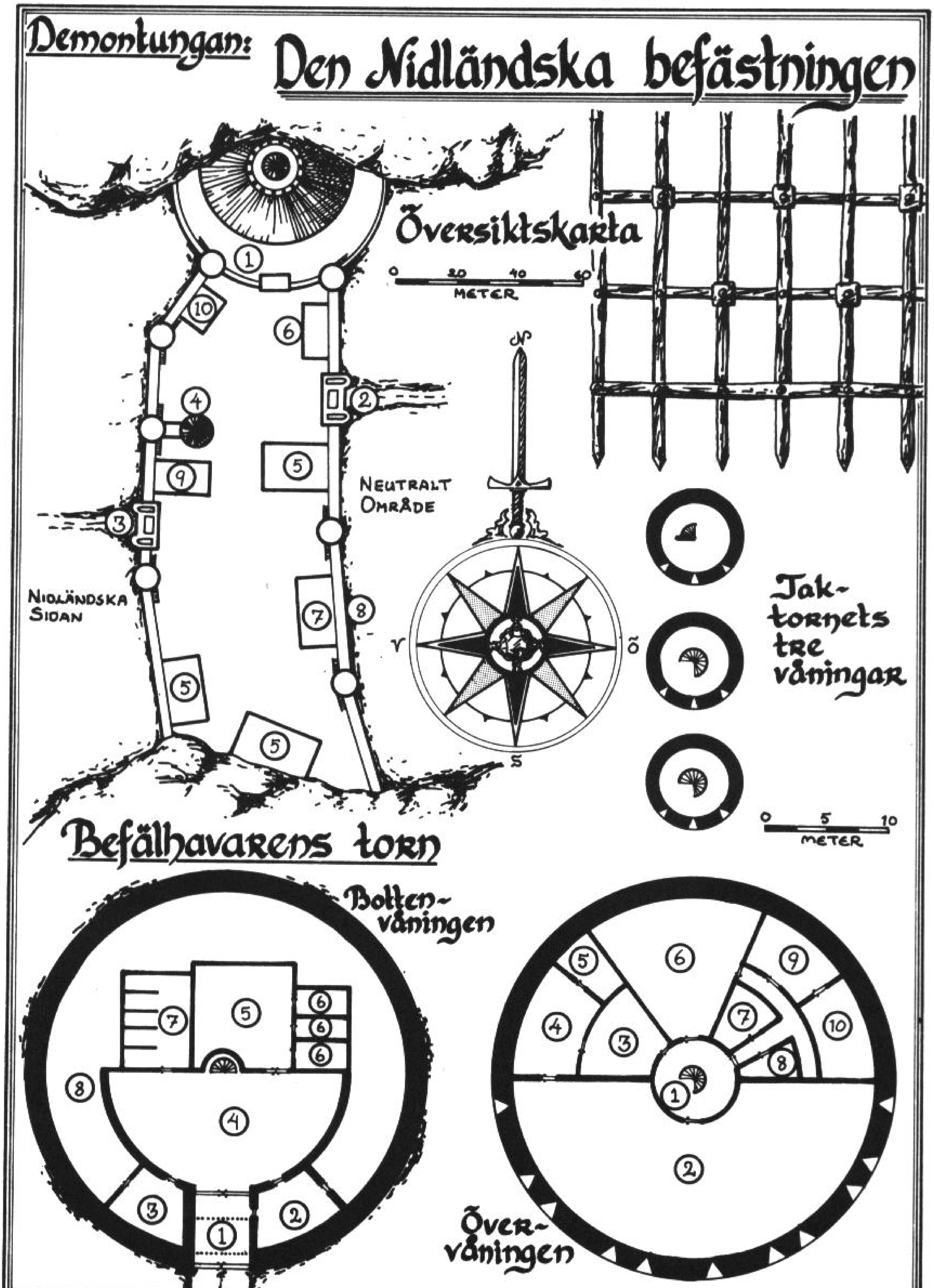
Intagning: Appliceras

Växtplats: Evlerslätten

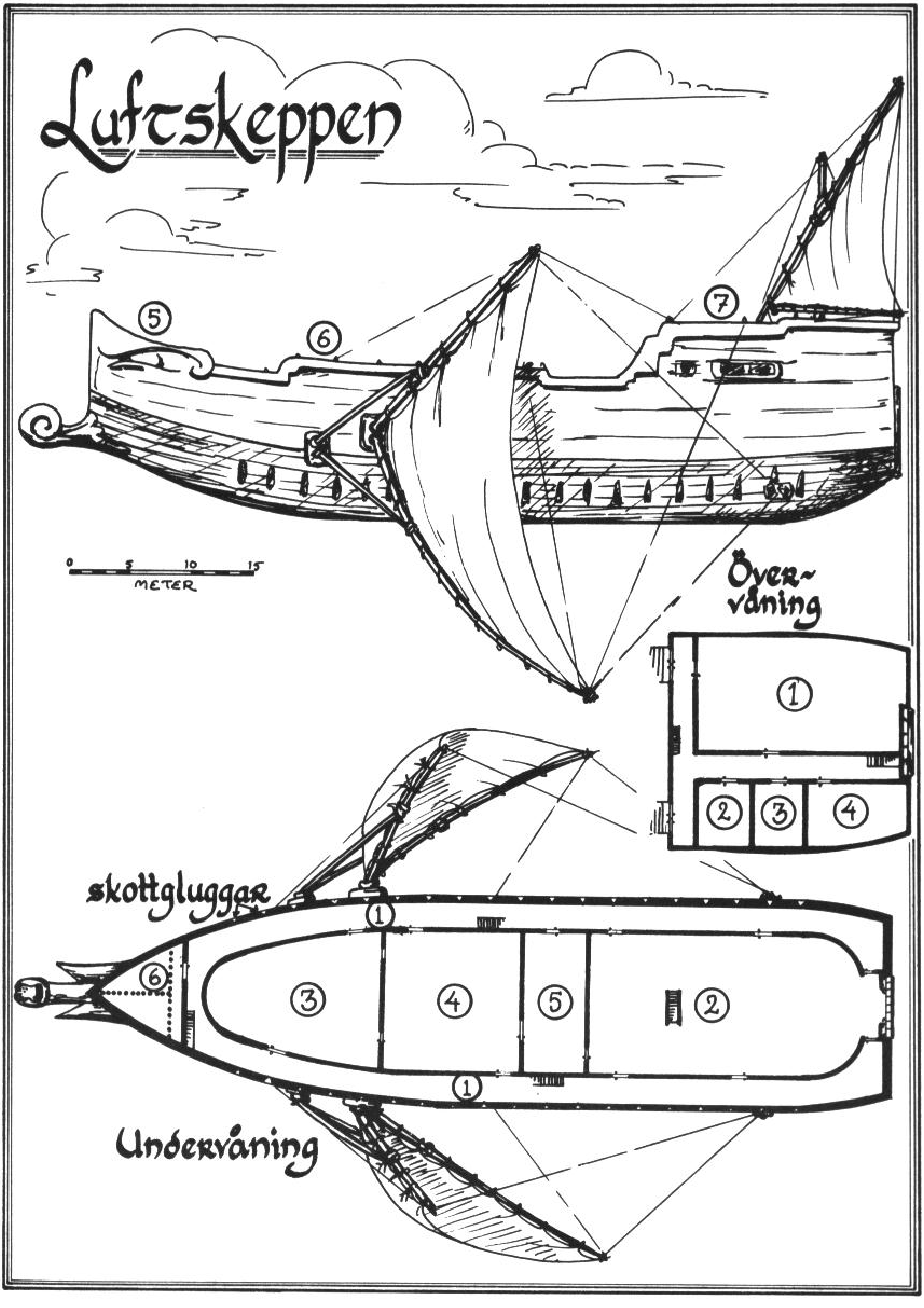
Effekt: På området där saven applicerats blir hårväxten inom kort betydligt mörkare och grövre och växttakten ökar avsevärt.

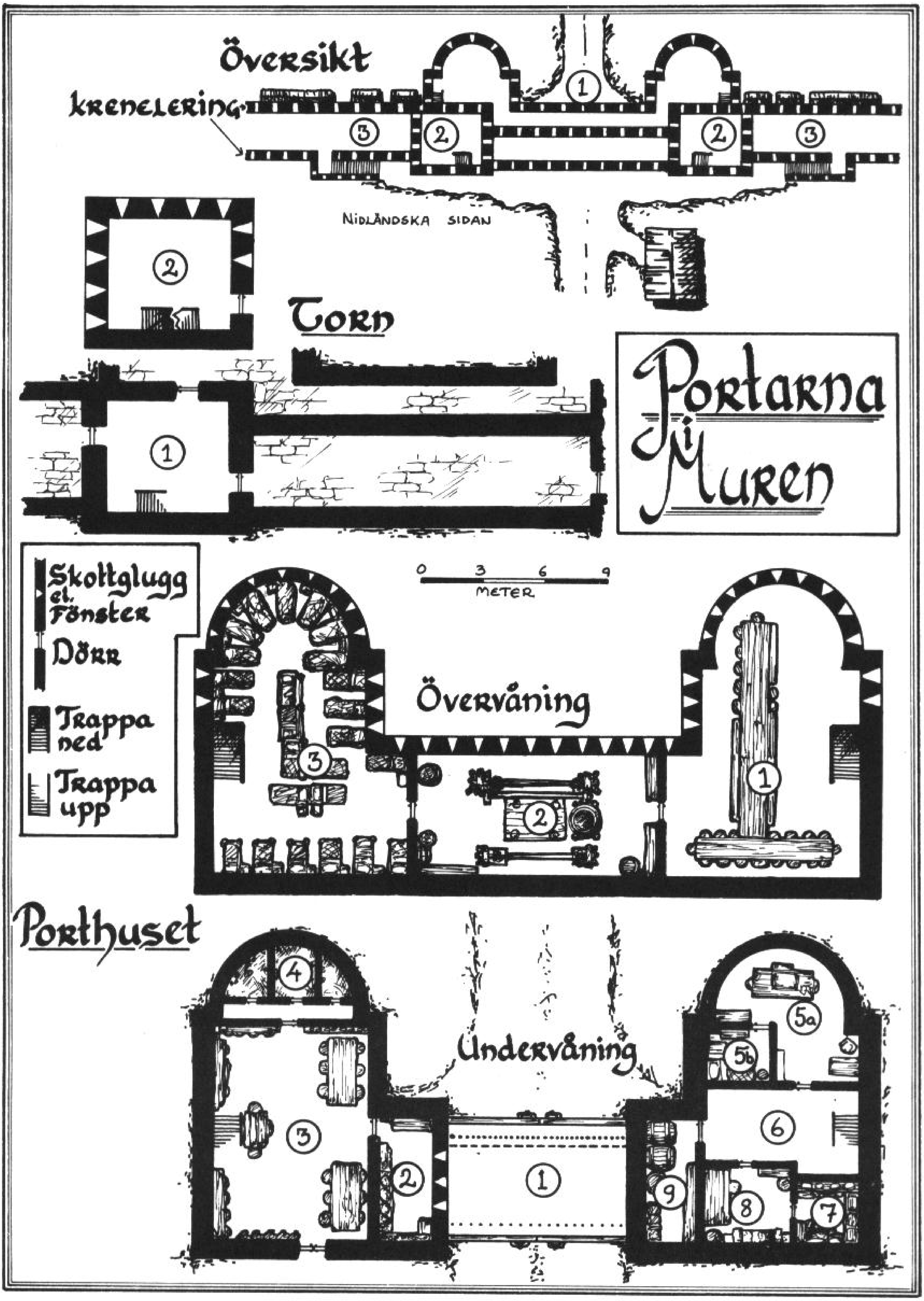

Khaanikel
METER
0 80 160 240

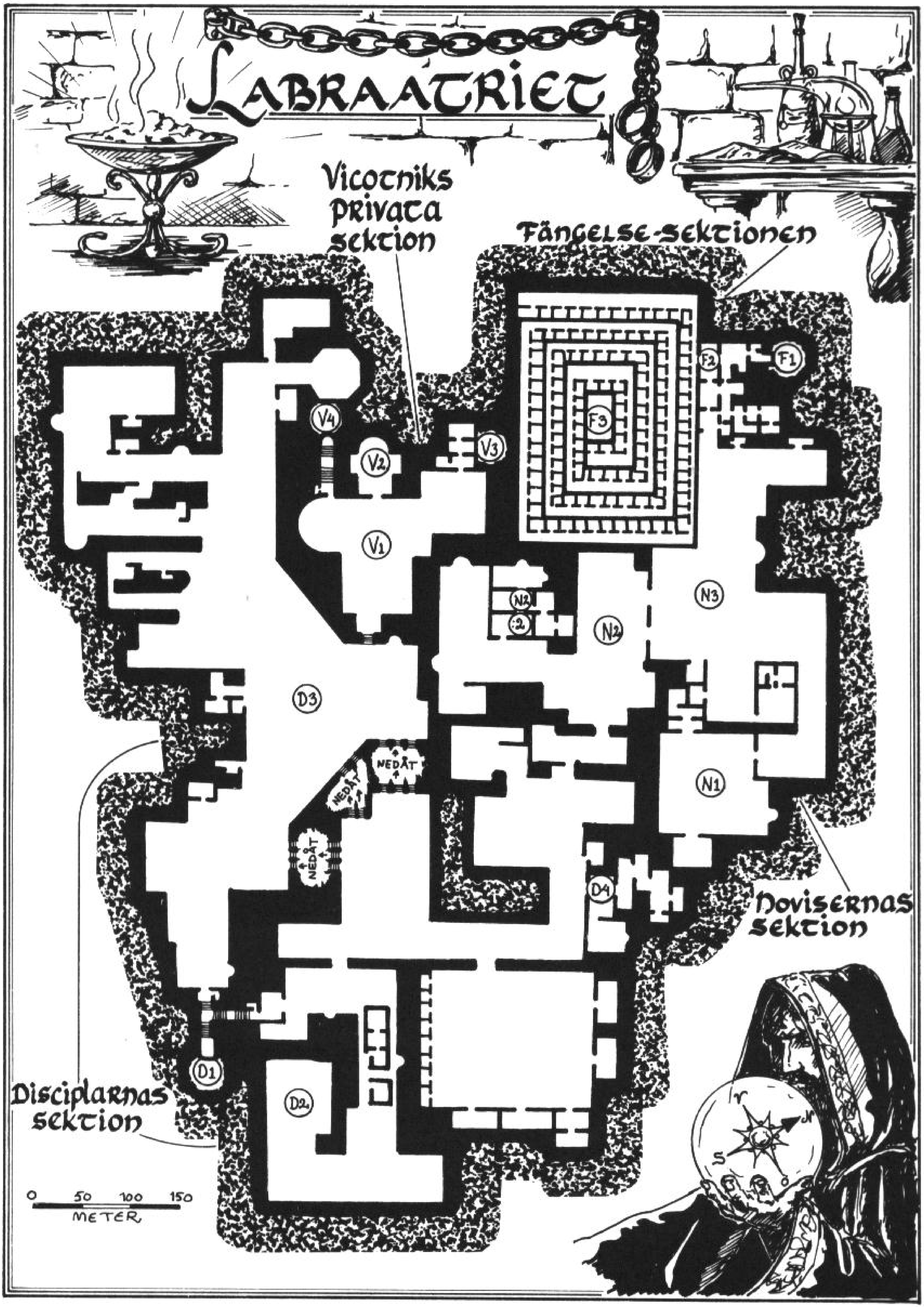

Demon-Tungan
Översiktskarta
Maseva-bukten
Golwyndas Sötvattenshav
1
2
3
4
5
6
Klippkant
Höjdkurva
Kustlinje
Byggnader
0
100
200
300
400
Meter


Demontungan:
Den Nidländska befästningen
Översiktskarta
0 20 40 60
METER
NEUTRALT OMRÅDE
NIDLÄNDSKA SIDAN
Jaktornets tre våningar
0 5 10
METER
Befälhavarens torn
Bottenvåningen
Övervåningen


Besporho
Kvarter
Kustlinje med brygga
Större väg
0 50 100 150
METER


Luftskeppen
5
6
7
0 5 10 15
METER
Över-våning
1
2
3
4
skottgluggar
1
6
3
4
5
2
1
Undervåning


Översikt
krenelering
1
2
3
2
3
Nidländska sidan
2
Torn
1
Portarna i Muren
Skottglugg el. Fönster
Dörr
Trappa ned
Trappa upp
0 3 6 9
Meter
Övervåning
3
2
1
Porthuset
4
5a
5b
Undervåning
3
2
1
6
9
8
7


Labraatriet
Vicotniks privata sektion
Fängelse-sektionen
Novisernas sektion
Disciplarnas sektion
V1
V2
V3
V4
F1
F2
F3
N1
N2
N3
D1
D2
D3
D4
NEDÅT
0 50 100 150
METER


Nidabergen
Cereval
Slätten
Landori
Gormowacs skog
Ehrman Walls Dal
Grymnerer
Ruthare-Tho
Tarat-Khôns norra port
Hyllmar-skogen
Bedorum
Mergilia
Gregor
Tervidum
Gråborg
Ghan-Toth
Utgången från porten
Berendien
Gerdikk Arkipelagen
Felicien
Odlad Mark
Blandvegetation
Stäpp
Öken
Sumpmark
Okänt Land
Skog
0
10
30



Maseva-bukten
Khaanikel
Slaghar
Jalla-Jalla
Floden
Hegtals skogar
Röda Sjön
Kalmurri
Kabsahs sandöken
Tannichek
Tarrâmuh
Demon-
Besporno
Ömerit-Höglandet
Kaïrleïl
Tungan
Furgia
Nidland
Eylerslätten
Fasthan
Chö-viskir
Golwyndas Sötvattenshav
Krun
Nidländska Muren
Flod
Riksgräns
Stad
Gruva/Grotta
V
Ö
S

ÄVENTYRSSPEL ®